

RIAN SYSTEM SCENARIO

1.血ぬられた王家の秘宝

2.魔の下僕ガッシュの陰謀 3.心を失った姫君 4.嘆きの神殿 5.魔王ギルバレスの迷宮

「戦国ソーサリアン」に続く、移植シナリオ 第2弾/圧倒的な手強さ、圧倒的な謎。 最も危険な冒険に、今、出発せよ・・/



画面写真は開発中のものです。

「ビラミッドソーサリアン」をプレイ するには、「ソーサリアン」(¥8,800 TAKERUで発売中) が必要です。 「戦国ソーサリアン」(¥4,800) も好

ピラミッドソーサリアン・戦国ソーサリアン カップリングパッケージ 発売決定

急きょ決定したビッグニュース/なんと、「ピラミ ッド」と「戦国」2つの追加シナリオが入って7.800 円(税別)という、モノすごくお得な限定パッケ ージ版が発売!全国で3,000本しかない、超貴重 品/4月20日が待望の発売日/とにかく早いも の勝ちだ/品切れの際はゴメンネ。

特報 すでに「戦国ソーサリアン」を買ってくれた君へ

いち早く「戦国」を買ってくれた君にも、ちゃーんと特 典があるヨ。「戦国ソーサリアン」お買い上げ票同封の 上、通信販売のみで、なんと「ピラミッド」が3,000円(税 込)で買えちゃうのだ/もちろん、カップリングパッケ ージに入ってるよ/熱烈ファンに、絶対損はさせない TAKERUなのだ/

「ピラミッドソーサリアン」 だけ欲しいっていう君へ

4月20日、「ピラミッドソーサリアン」が単 体でパッケージになる』 これは3,800円 (税別)だ/これを買ってほしい//そして ビックリ、TAKERUからは3,500円 (税込)。こちらは5月20日の発売/この どちらかを買ってくれっ!

FAN SCOOP

- **4** シムシティー 取材に行って最新情報をキャッチしたぞ/
- ⑦ プリンセスメーカー
- 🔞 ブライ下巻完結編 開発は急ピッチで進行中が
- ⑨ キャンペーン版大戦略 Ⅱ 新着画面とその後の報告

FAN ATTACK

- ヨーロッパ戦線
- **6** ピラミッドソーサリアン とうとう発売/ 今月はシナリオ3本攻略だ//

FAN NEWS

- 秘密の花園ドラマチックな学園サスペンス
- ・
 ジョーカーアメリカ西部が舞台の美少女ホラーAVG

PROGRAM

- (5) ファンダム純粋シューティング新機軸テトリスタイプなどゲーム
- 49 ファンダムスクラム
- 48 スーパービギナーズ講座
- 🔞 あしたは晴れだ!
- ® BASICピクニックYJKミステリーツアー
- ⑩ FM音楽館GM2本+オリジナル4本+名曲1本+CD人外履 場場3
- 個 AVフォーラム今月のお題は「試験」

のぞき穴:幻影都市、伊忍道、ぷよぷよ/通り抜け:<A係>抜忍伝説、ルーンワース黒衣の貴公子/歴史の散歩道:武将風雲録(SLG実力診断テスト)/読者対抗マルチプレイ大会:武将風雲録(B耐マルチいよいよプレイ ボール)/マップコレクション:幻影都市(幻影城オールマップ)

- 86 情 報FFB本、CD、映画三昧
- 88 GM& V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報
- ●スペック表の見方
 - Mファンソフト o 203-3431-1627 @
 - 1月23日発売予定 0

			_
0	200 × 2 🖍	体	媒
6	M5X2/2+	応機種	対
Ø	128K	RAM	VI
0	ディスク	ーブ機能	セー
0	6,800円	格	価
0	の高速モードに対応	ターボR	

●販売 あるいは開発ソフトハウス、Q購入などについての問い合わせのた めの、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。〇この本を作っ ている時点での予定発売時期。O媒体と音源/WidROM、図はディスク、 はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称F M音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になって いる「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味してい ます。母対応機種/ソフトの仕様がMSXIで動くタイプのものは MSX MSX 2/2+、MSX 2は MSX 2/2+ 、MSX 2 +でしか動かないものは 2+専用、ターボRでしか動かないものは ■前と表記さています。 6 RAM、VRAMの容量/MSXIの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動 かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX 2以降のほとんどの機種はVRAMI28Kなので、あまり関係ありません。◆セ 一プ機能/ケームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方 法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティン グゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能 がある場合はそのことを明記してあります。
●価格/消費税別のメーカー側 の希望販売価格です。
の備考欄。

- ほほ梅磨のCGコンテスト 今月で完了の〇〇講座が見のがせないぞよ
- び一ム制作講座みなさんの質問品シナリオ大特集
- 4 パソ涌天国気軽に楽しめる草ネットの魅力

INFORMATION

- ON SALE2月発売ソフトをチェック/
- COMING SOON らんま1/2、ピンクソックス8の情報
- (II) MSX新作発売予定表3月18日現在の情報
- ⑩ 今月のいーしょーくー情報
- (応募用紙/投稿ありがとう)
- GTフォーラム MIDI 三度笠GTと「µ・SIOS」とMIDI 楽器でつづる体験入門講座
- 🐠 GTフォーラム 今後のためにV9990を知っておきたい
- が MSK®『ソーサリアン』オリジナル・シナリオ・コンテスト まだまだ整理がつかない中間報告第2弾
- **⑪ ターボPとディスクドライブのモニター募集**
- ⑩ 創刊5周年記念大プレゼント大会 今年も2か月つづきのプレゼント企画/

特別付録

スーパー付録ディスク#8

<オールディーズ>**『あかんベドラゴン**』

チェスっぽいコミカル・ウォーシミュレーション

<カミングス->>『プリンセスメーカー』 『ブライ下巻完結編』 『キャンペーン版大戦略』』

<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンブルプログラム /FM音楽館/AVフォーラム/MIDI三度笠/ほぼ梅磨のCGコンテスト/MSXView/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/ MSX-DOS/オマケ

生で見る迫力の超最新開発画面

- スーパー付録ディスクの使い方
 - ●ディスク収録マーク このマークのついた記事は、スーパー付録ディス クに掲載のプログラムやデータなどが収録されて
 - います。



●記事中の価格表記について とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合 わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日 をのぞく月曜から金曜の午後4時から6 時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさい お答えしておりません。

22 03-3431-1627



4本まとめてドドンとスクープ!! 移植ソフトの逆襲!









ついに『シムシティー』が巻頭SCOOPに登場。今月 は、話題の移植ソフト4本の情報を報告しちゃうのだ。 最新画面の紹介はもちろんのこと、『シムシティー』の

画面初公開や『プリンセスメーカー』の声優決定のニュ 一スなどが盛りだくさん。さらに、付録ディスクには、 これらの画面を収録(シムシティーはナシ) !!

ついに画面初公開のときがきたのだー!

イマジニア/☎03-3343-8900/6月中旬発売予定

媒 体	™×1
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	未定

新宿高層ビル群のなかで『シムシティー』を発見した!

これまで「カミングスーン」や 「記憶のラビリンス」で何度とな く紹介してきたこのゲーム。こ こにきて、ようやくイマジニア 側から取材の許可がおりた/ 本誌の「いーしょーくー情報」の ページを見てもわかるように、 『シムシティー』は移植希望の累 計ランキングでズーッと2位に 居座っているという人気ゲーム。 『シムシティー』の生まれ故郷で

っけてみた。MSX版もこうなる!?

あるアメリカはもちろんのこと、 他機種のパソコンやゲーム機で も大ヒットをとばしている。そ のMSX版の画面ができあがっ たというんだから見に行かない 手はない。そんなわけで、東京 は西新宿にあるイマジニアへと 取材に押しかけたのだった。

西新宿といえば、新都庁舎を はじめとする超高層ビルが建ち ならぶ東京の、いや日本の中心 地である。おなじ東京でも、汚 い飲み屋が密集している新橋と は大ちがいなのだ。きちんと区 画整備されたそこには、ビルが・ 建ち、鉄道が敷かれ道路ものび、 公園なんかもあったりして、な んだか「シムシティー」の世界に 迷いこんだような錯覚をおぼえ てしまった。そんなところに「シ ムシティー』をつくっている会 社があるというのは、たんなる 偶然なんだろうか……!?

ところで、MSXユーザーに

とってイマジニアという会社は 非常になじみがうすい。いまま でMSXのゲームを出したこと がないんだから、あたりまえで はあるが。このソフトハウスの 親会社がミサワホームだってみ んな知ってた? ミサワホーム の情報出版会社という形で設立 されたのがイマジニアなんだと。

で、今回、取材の相手をして くれたのは、そのイマジニア営 業部の飯田さんだ。

「ユーザーの声を聞いて移植 にふみきったゲームですから、 売れてくれないとね。とりあえ ず、まだ開発中のグラフィック ですけど見てください」と、ちょ っぴり不安気な面持ちで語って くれた飯田さん。しかし、そん な表情とはうらはらに、画面を 見るや、その不安はどこかへ吹 き飛んでしまった。



グラフィックは完璧! はやく遊びたいよー!!

さて、何度もいってきている けど、このゲームにおいてのプレイヤーの役どころは市長さん である。土地を整備し家を建て、 そこに道路や鉄道をとおしてい く。街に住む人たちは、ほんと うの人間とおなじように家に住 み、車に乗り、商店や工場など で働いている。といっても、住 民たちそのものがゲームに出て

●都庁をバックに出たがりの飯田さん(25)を パチリ。ただいま恋人募集中だそうである

くるわけではなく、実際には家や工場が大きくなったり(発展するという意味)、道路が混んで渋滞が起きたりと、そういう部分で人口が増えたり街の発展を知ったりするわけである。

そして、ここで見てもらいた いのが右下の画面だ。飯田さん いわく、「とりあえずつくってみ た試作グラフィック」だそうで、 この後、修正が入るとのこと。 暫定的なものとはいえ、かなり 美しく仕上がっている。このぶ んだとかなり期待できそうで、 完成がほんとうにまちどおしい。 ちなみに、画面左端にある14個 の四角はアイコンで、これをつ かってあれこれ指示をあたえて いくのである。例えば、いちば ん左上のはブルドーザーで、こ れは整地するのにつかう。その 下のは電線で、家などを建てる ときに発電所から電気を引っぱ ってくるのに必要になってくる、 といったぐあいだ。

なにぶん、まだ開発のほうが あまりすすんでないので、くわ しい紹介をすることができないが、内容的にはPC-98版をそのまま移植することになりそうだとか。ということは、未開発のマップをつかって街をつくるほかにも、あらかじめ用意されたシナリオで遊ぶこともできるということになる。ゴジラがふみあらしていった東京の工場地帯の再建をするとか、大震災に

ともなう火災でボロボロになったサンフランシスコの街を復興させるとか、そんなのだ。

ゲーム自体のおもしろさはすでに実証されている「シムシティー」。あとは、MSXというハードで、どれだけそれを再現できるかである。取材でうけた印象は、いい感じで仕上がってきている、ということだ。

MSX版の画面を初公開





開発快調! スタッフさん、すごい気合いよ♡

プリンセスメーカー

マイクロキャビン/☎0593-51-6482/5月上旬発売予定



		and to other a transfer as
媒	体	₩×7 🖍
対	芯機種	M5X 2/2+
VRAM		128K
セー	-ブ機能	SRAM/ディスク
価	格	14,800円
	要、淳 ターオ	宇ROM (Rの高速モードに対応

あと1か月もたてば会えるわ。もうチョット待ってて♥

さあ、みなさん、お待ちかね 「プリメ」のコーナーだよ。パッ と、ページを開いてまず目に入 ったのが下のグラフィックじゃ ないかな? この季節にあわせ て春服をコーディネイトしてみ た。ゲーム中では、このほかに も夏・秋・冬の季節にあった洋 服姿が選べるようになっている んだ。ということは、計32種類 ものグラフィックが楽しめると いうこと。実際にはいちいち季 節ごとに服を着せ替えなくても、 ずーっと同じ季節の服のパター ンでOK。別に、ゲームには影 響ないしね。肌の露出度が高い 夏服なんか……。あっ、八八ッ、 こっちの話。

ああ、いったい自分の娘をど ういう子に育てようかなあ、今 からなやんじゃうよなあ。他機 種版のエンディングの数は全部 で30通りだったけど、これにM SX版は、あと3通り追加され る予定。でも、そのへんの話が 決まるのはもう少し先になりそ うなんだ。しかし、がっかりず るのはまだ早い/ なんと、自 分の娘がしゃべるという話が正 式に決まったのだ。声優さんは 前号に名前を紹介した「横山智 佐」さんに決定したぞ。現段階で 決まっているのは、親子の会話 のセリフのみなんだけど、それ だけではさみしいから、もっと ほかにも声を出せるようなとこ

ろを検討中だそうだ。う〜ん、 早くプレイしたい /

そうそう、付録ディスクのほうにバカンスのグラフィックが入っているから、そちらも見てね。あと、マイクロキャビンのイベントが大阪であるんだ、くわしくはp.114をみるべし。





ねえ、パパァ、わたしアルバイトがしたいなあ

なかなかお金がたまらないんだよね、このゲームって。だからといってカワイイ娘に重労働させると疲労がたまって、病気になっちゃうし、かといって、お金がないとアイテムや武器・防具が買えないしねえ。どうしたらいいんだよお/

ところで、アルバイトにはお金以外に、もう1つの目的があるんだ。それは娘に社会勉強をさせて、経験を積ませること。これによってパラメータに微妙な変化をもたらすぞ。



イヤ~ン、コワイよお、モンスターだよお!

カワイイ子には旅をさせろとよくいうけれど、このゲームでは武者修行がそれにあたる。道中では、いろいろなモンスターと遭遇して、それをやっつけたり、ときには逃げたりして、無事に帰ってこれればいいのだ。そうすると、娘に対する評価が上がるんだ。

あと、出てくるモンスターを うまく倒せば経験値がもらえる ぞ。それに、途中で拾えるアイ テムはおいしいものばかりだか ら見逃さないように。



春服姿だ! じっくりと、熱いまなざしで見つめてくれ!!



最新の開発状況、進行具合を報告する

ブラザー工業/☎052-824-2493/5月下旬発売予定



媒体	□×6				
対応機種	MSX 2/2+				
VRAM	128K				
セーブ機能	ディスク				
価 格	未定				
パッケージとタケルで発売予定					

あの8人にやっと会える。再会の日はもうすぐ!

いきなりだが、ちょっと悲し い知らせをしなければならない。 非常に残念なことだが、発売日 がちょっと遅れるのだ。当初の 発売予定日の4月下旬から、約 1か月ほど遅れるということだ が、まだハッキリしたことはい えない状況らしい。「] 日でも早 く発売できるように努力してま す」という言葉を信じて、もうし ばらく待つことにしよう。本誌 では、できるだけの努力をして、

最新の情報をお届けしていこう と思う。

さて、今月は届いたばかりの できたてホヤホヤのグラフィッ クをいくつか紹介するとしよう。 下の絵はオープニングに出てく る天界16神の1人、雷神「邪鬼 丸」だ。荒木さんのデザインした 男性キャラのグラフィックは、 りりしくてカッコイイ。そのグ ラフィックで多くのファンをと りこにさせた上巻同様、今回の

下巻でも荒木キャラの魅力は存 分に発揮されている。

下巻は上巻といろいろな点で 異なっている。まず、コマンド がアイコン方式に変更され。 画 面のレイアウトも変わった。次 にキャラクタのパラメータが少 なくなった点。画面で確認でき るパラメータはたった4種類に なり、攻撃力、防御力などは表 示されなくなった。このほかに もまだまだあるが、詳しくは来

月以降に説明するとしよう。今 月は、付録ディスクに入ってい るグラフィックを見て、じっと ガマンなのだ。

上巻で八玉の勇士たちに野望 を打ち砕かれたビドーは、七獣 将の生き残りとともに、冥界に 存在する気獣城に逃げ隠れてい た。そして、再び惑星キプロス が戦乱の星になろうとしている。 また新たなる戦いの予感が・・・・・。 戦え// 八玉の勇子たちよ//



○遅れているとはいっても、徐々に完成に向かいつつある。オープニングもかなりできあがっ てきている。早く完成バージョンで、このグラフィックを見たいものだ

卵原を腐臭に移植するというが・・・

98版をモデルに移植を進めら れてきたが、やはり、ハードの 違いから変更される点がいくつ かある。まず、画面のレイアウ トが若干違っている。これはキ ャラのパラメータを見やすくす るためだ。あと、メッセージを 表示するときにあらわれるキャ ラの顔についてだが、98版では ひとりのキャラにつき表情のパ ターンが5種類あったけど、M SX版ではひとつになってしま うそうだ……(ガッカリ)。

また、ターボ日の高速モード へは対応しないことが、正式に 決まった。ぜひとも実現しても らいたかった機能のひとつだけ にすご~く残念ではある。



MSX版



●MSXは解像度が悪いから、どうしても98版と同じ画面レイアウトにはできないのだ。なには

オマケが付く話はどうなったの?

パッケージの中身に関しては正 直なところ、まだ打ち合わせもし ていない状態で、ゲームの開発を 優先させてるそうだ。ただ、マニ ュアルや付属品は他機種よりも、 いいものを作りたい、とはいって いる。ぜひともMSXユーザーが喜 ぶものを作ってほしい。

4月号の取材のときから、あれ これと無理な提案をしてきたが、 読者のみんなは何をマニュアルや 付属品に望むのだろう。何かいい 案を思いついた人は、発売日が遅 れることもあるし、まだ間に合う かもしれないから、編集部でもブ

ラザー工業でもいいから手紙にし て送ってほしい。みんなからの熱 いメッセージを待っているよ! 時間がないから急ぐようにね。



気合いの入ったグラフィックは感動ものだ!

CAMPAIGN VERSION 7-11511-1

マイクロキャビン/☎0593-51-6482/5月上旬発売予定

100	
MCMERT	
~	(t) 93
V	ディスグ
→P116の	سيب

V	付録ティスク
7 [1]	スクの使い方」参照

媒 体	⊞×2 ♪			
対応機種	MSX 2/2+			
VRAM	128K			
ジャンル	シミュレーション			
価格 8,800円				
ターボRの高速モードに対応				

テイクオフは 1 か月後 / 軍資金を用意して待つがよい

全ユニットのグラフィックデ 一夕や、その他のグラフィッグ 関係はほとんど仕上がっていて、 あとは組み合わせるだけなんだ そうだが、今そのためのプログ ラミングや思考ルーチンを作っ たりする段階に入っている。当 初は夏に発売予定だったものが、 いきなり5月に予定変更なんか して、だいじょうぶなのかと疑

っていたが、次々に送られてく るグラフィックを見て、その疑 いも晴れた。もうすごいのなん のって、グラフィッグ担当者の 気合いが感じられた。今月号の 付録ディスグのなかにもソロマ ップをグリアしたときのグラフ ィッグが収録されているので、 そちらのほうもぜひ見てほしい。 MSXに移植するに当たって、

モデルにしているのはPCエン ジン版ということなので、右に その画面を載せておいた。MS Xも、きっとこんな感じになる と思うので、参考までに見てお いてほしい。

付録ディスグにキャラグタ・ エディタを収録する話もあるの で、決定したら本誌のほうでお 伝えしたいと思う。

●PCエンジン版



○解像度ではあまり差のないだけに、MSX版 との違いはほとんどないだろう

大変身、リアルファイト! 他機種なんてメじゃない!!

今回の移植で最も注目すべきは、 リアルファイトが大幅に変更され るということ。他のパソコン版は、 戦闘画面でのユニットは自軍の色 と同じ単一色だけという、つまら ないものだった。それも88版にく らべればX68K版のほうが数段 よくはなっているが、それでもま だまだ迫力不足。だが、MSX版は これまでのものとはガラリと変わ り、PCエンジン版同様、新しいシ

ステムを採用。そこで下のPCエ ンジン版の写真を見てほしい。画 面は真ん中から両サイドに別れ、 それぞれのユニットがいる地形が きちんと別々に表示されるのだ。

右に紹介したのはリアルファイ トで使われるグラフィックだ。こ れが実際の画面のなかに配置され る。今までと違い、奥行きがでて、 よりいっそうリアルという言葉が 合うようになった。自分のMSXで







舞台はWWI(第二次世界大戦)時代の欧州!

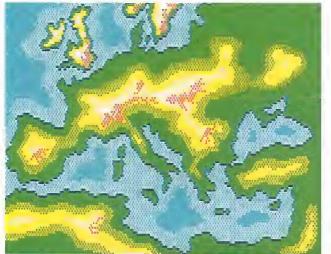
1930年代後半に始まり、1945年8月15日に日本が降伏するまでの間、世界のほとんどの国々、人々が「第二次世界大戦」と呼ばれる戦争に巻き込まれた。世界が2つに分かれ、ありとあらゆる土地で、ありとあらゆる形態

で戦闘を繰り返し、多くの血を流した。歴史上最悪の被害を生み出したこの戦争は、地球上から「平和」の2文字を消し去ったのだった。

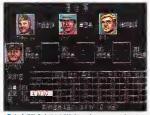
その中でも、ヨーロッパは最 大の激戦地。ドイツを中心とし た「枢軸軍」と、アメリカ、ソビエトを中心とした「連合軍」がヨーロッパの覇権をめぐって激しく衝突したのだ。このゲームは、そんな時代のヨーロッパを舞台にしたSL Gだ。

プレイヤーは枢軸軍か連合軍 の軍団長となって、国家上層部 から指令された勝利条件をクリ アするために死力を尽くし、配 下の師団を指揮して、戦い抜い ていくというものだ。枢軸軍は 都市占領、連合軍は都市防衛が 主な目的だ。このように都市が 戦術拠点として重要な役割を果 たしているのは、都市が補給お よび部隊の補充ができるところ だからだ。

戦闘シーンは斜め上から見おろした画面になって、とても見やすい。兵器や人物のデータ、その他のパラメータも細かく設定されている。ヨーロッパ制圧は並大抵のことではない。史実では枢軸軍が敗北するが、キミが新たな歴史を作るのだ//



個單念週級



◆ただ戦うだけが能じゃないこのゲーム。人選をしっかりやらないと、あとがつらい

外分沙回回旋



○ 1ターンはゲーム中 1時間きざみ。マップは中・大地図に切り換えできる

「ヨーロッパ戦闘」の基本システム紹介

まずはシナリオを選ぶのだ。その数全日本/

シナリオの名前を見てもらうとわかるように、映画や小説に出てくる有名なものが多い。どのシナリオからでも始められ、それぞれ枢軸軍、連合軍のどちら側でもプレイ可能だ。もちろん対戦プレイもバッチリロKだ。また、シナリオーからシナリオーからシナリオーまでを順にクリアしていくキャンペーンモードもある。こちらに関しては、あとで詳しく説明することにしよう。

さて、どのシナリオから始めようかと悩んでいる人はいない

かな? ゲームの難易度が結構 高い部類にはいるので、不用意 にシナリオを選んでしまわない ように。とくに初心者がいきな り挫折を味わってしまうと悲し

D. キャンペーン 1. フランス侵攻戦 2. 北アフリカ戦 3. クルスク機甲戦 4. ノルマンア戦い 5. バルジの戦い 6. ベルリン攻防戦

どのシナリオにしますか(0-8)?

○とりあえず始めてみるのにちょうといい フランス侵攻戦のシナリオ いよね。そこでおすすめなのが シナリオ 1 を枢軸軍でプレイす ることだ。これはもう枢軸軍に とって勝ちを約束されたような シナリオなのだ。しばらくゲー ムに慣れるまでこのシナリオで 難易度を変えながらプレイして みるといいぞ。

各シナリオには両軍に違った 勝利条件が設定されていて、それを規定の期限内にクリアしなければならないのだ。このゲームは枢軸軍にとってシナリオが進むほど状況は厳しくなり、逆



○シナリオを選択すると、そのシナリスの説明画面に切り換わる

に連合軍にとっては有利な展開になっていく。どちらでプレイしても、勝つためにはキミの戦略がカギを握っているのだ。

冷静な状況判断で、師団を動 かしていこう。

重要だぞ!慎重に将軍を選ぶのだ!

第二次世界大戦当時の有名な 将軍たちが、ずらりと勢ぞろい しているところなんか、さすが 光栄のSLGだといえるね。 さらに、シナリオごとに登場す



○シナリオの説明をよく読んでから選ぼう。
やたらに選ぶと後悔するぞ

る人物は違ってくるのだ。

さて、まず最初に全人物の能力値を満足のいく高い数字になるまで何回もやり直そう。次に役職を決めるわけだが、そこで重要なのは指揮・魅力・勇猛・体力の4つ。軍団長はすべての指揮ができるから、どれも低くてはならない。作戦参謀と情報参謀は戦闘に参加しないから体力は低くてもかまわない。第1~第4師団長は、残り3つの各能力値をみてその師団の特徴に合った人物を選ぼう。

出ました、能力値設定モード

登場する人物の能力値は、何回もやり直して高い値を出そう。たとえ将軍に選ばない控えの人物でも同じこと。もし、ゲーム中に将軍が死ぬようなことがあったり、抜れて体力がなくなってしまったときなどは、控えの人物のなかから新たに将軍として、交代させなければならないからだ。とくに要協してはいけない。師団長にする人物は指揮と体力がものをいうぞ。



おおっ、すばらしり

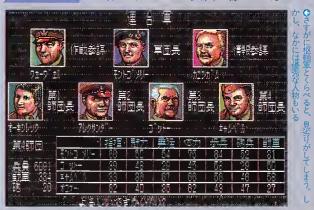
枢軸軍

ドイツ軍の人材の豊富さには恐れいる。誰を何の 役職にしてもいいくらい。 うれしい悩みだ。



連合軍

シナリオごとにアメリカ、ソ連、フランスと入れ 替わり、それぞれに多様な人物がいるぞ。



各師団長に戦術命令を出すのだ!

軍団長は各師団長に戦術命令を出して、おおまかな行動を委任させることができる。その内容は敵都市の占領、敵部隊への攻撃、ある地点までの移動、自都市の防衛などが主な任務だ。いったん師団長に委任してしまえば、あとは画面を見ているだけでいいのだ。いちいち1部隊

ずつ命令を出してもかまわないが、そんなことをしていたら日が暮れてしまうぞ。とはいっても相手はコンピュータ。全部任せっきりにしていると、ときどきボケた行動をとってくれるから気をつけていよう。重要な場面になったら、プレイヤー自らがコマンドを指示したほうがい

い。とくに敵の都市に近づいたときは地雷が仕掛けられている可能性が高いから、工兵隊を前に行かせ、早めに発見させるようにしないとおもわぬ被害を受けてしまう。まかせるところはまかせて、臨機応変に戦術コマンドを使い分けよう。プレイヤーの判断力が問われるところだ。



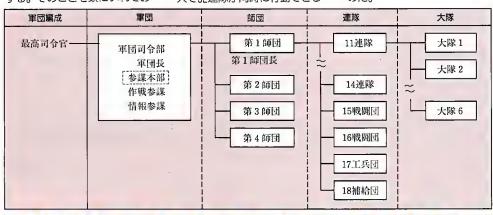
●指令を出したあとはゆっくりお茶でも飲んでたいけど、そうもいかないんだ

軍団長、ボケッとしてるヒマはないですよ

通常、軍団長のいるところは 軍団司令部といって、いずれか の師団に設置され、そのなかの 1連隊とともに行動をともにす る。つまり、その連隊が攻撃さ れれば、軍団長の命も危険にさ らされることになるのだ。軍団 長の死はゲームオーバーを意味 する。そのことを頭にいれてお いてほしい。

ところで、ひとくちに師団といっても実際に個別行動をとるのは、連隊単位なのだ。下の表を見てほしい。これは第1師団をメインにしているが、他の3師団も同様な編成になっている。1師団は8連隊で構成され、最大で32連隊が同時に行動できる

ことになる。情参コマンドで部隊の状態を常に把握しておこう。 軍団長の役目として、補給を都市以外のところでさせるために空軍に要請したり、戦況が不利だと判断したら、国家上層部に要請(却下されることもある)をして、部隊の増強をしたりするのだ。



ゲームの流れ 軍団長が命令を出す 各師団長が行動する 各連隊が実行する 戦闘(補給)をする 戦闘(補給)をする 勝利条件を満たす シナリオクリア

他にも軍団長はこんな命令が出せるんです

軍団長は補給の空輸や、部隊の補充・増援を要請したりする以外にも特殊部隊(いわゆるスパイのこと)に敵の都市や部隊を奇襲攻撃させたり、敵の通信網の切断や敵指揮官の暗殺を命令したり、空軍に戦術爆撃の支援を要請したりもできる。これらは通常の戦闘の援護的な役目を果たしていて、たいした成果は期待できないが、それでも敵にそこそこのダメージを与えることができる。また特殊部隊の成果は作戦参謀の能力値が影響

し、空軍の成果は情報参謀の能力値が影響する。ただし、注意 してほしいのは任務遂行までに 数時間かかることと、必ず成功 するとはかぎらない点だ。おま けに爆撃は夜に行うことができ ないし、天気の悪いときにもダ メなのだ。

ゲーム開始時に敵の情報はな にひとつもっていない。途中で 敵を発見することもあるが、特部コマンドで情報収集活動をさせれば、敵のいろいろなことを事前に知ることができて、作戦が立てられるってもんだ。





た独特/武戦 園 画 面

このゲームはめずらしい戦闘 画面を採用している。斜め上か ら戦場を見おろしたものになっ ているのだ。奥行きを感じる点 とか、見やすさはいいのだが、

なんだかちゃっちい気もする。 でも、それを補うかのように画 面下に現れる線画がなんともシ ブくてよい。決着は10ターンの 間に相手を全滅させるか、退却

させること。そうならずに10夕 ーンが過ぎると引き分けになっ てしまう。確実に勝てる戦闘な らば、結果だけを表示するモー ドもある。そして戦闘に勝利す

ると経験値が1上昇する。戦闘 は仕掛けた敵のまわりにいる味 方も同時に参加できるのだ。敵 を取り囲んでから攻め込むと有 利になるわけだ。



戦闘結果のみを報告する簡略画面モード。自分 が指揮をとらない戦闘なんかは、これで十分こ とたりる。ちょっと味気ないけどね。



平原における野戦画面だ。正面衝突は避けられ ないため、コンピュータに委任させたままでは ちょっと不安が残る。ここは自分の腕で。



都市占領の戦闘画面。ある程度、攻撃方法は決 まってしまうので委任したままでもいいが、兵 力を温存したければ、自分でやるのが無難。

戦闘を左右する両軍の

従来の第2次世界大戦モノの SLGならば兵器データにかた よって、人材のデータはどこか へ忘れ去られてしまいがちだっ たが、このゲームは違う。多彩 な人物が主役なのだ。それにし

登場されると見知らぬ名前ばか りが目立ってしまい、誰を選ん でよいのか迷ってしまう。そこ で、両軍の優秀な人物を独断と 偏見で選んでみた。下の10人は ほんの一部で、このほかにも、 まだまだたくさんの人物がいる ぞ。このなかの誰もが指揮官と してその手腕を発揮してくれる 実力を持つ男ばかりだ。

ても、すごいというか何という か、ここまで人物を重視したウ オー・シミュレーションを見た ことがない。しかし、これだけ



ドイツ陸軍元帥で、独ソ戦 や西部戦線で最高司令官を 歴任した重鎮。

アメリカ陸軍大将。数々の

戦場を転戦し、活躍した米

軍きっての猛将。



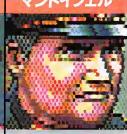
ドイツ陸軍元帥。通称「砂漠 の狐」と呼ばれた。アフリ 力戦線時の司令官。



あまり名前は知られていな いが、バルジ戦で活躍した。 指揮官としては一流。



ドイツ陸軍元帥。数々の戦 歴を持つ超一流の指揮官。 ゲーム中No.1の人物だ。



バストーニュ戦で激戦を繰 り広げた名将。バランスの とれた優秀な指揮官だ。

盒



イギリス陸軍元帥。ノルマ ンディー上陸作戦を成功さ せた。機甲戦の権威。



アメリカ陸軍の中堅的な人 物。名戦車M1A1エイブラ ムズに名を使われた。



フランス陸軍大将。フラン ス共和国臨時政府の首相と 大統領を兼任した。



ソ連陸軍元帥。主に都市の 防衛を任された。ソ連軍中、 最も有能な指揮官だ。



極軸軍

vs Elê



はたして、勝者はどちらに・・

金昌本のシナリオと、阿軍の勇力比較だ!

シナリオ1 フランス侵攻戦(1940.5.10~6.22)

その当時世界最強といわれていたフランス陸軍を、ドイツ軍の機甲部隊が見事なまでの用兵で撃破した戦いを再現する。枢軸軍・ドイツ軍サイドでプレイすれば勝ちを約束されたようなマップだ。史実のように電撃戦で先制攻撃をかけて一気にフランス軍を蹴散らすか、それとも連合軍・フランス軍サイドで歴史をくつがえそうとするかはキミの自由だ。

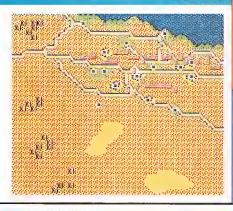


The state of the s	ਮਿਹ		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
100	盐山	兵員	4792	6434	4836	3196
	軸置	戦車	568	0	554	282
		砲	14	131	17	25
	古		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
	連合	兵員	4499	5558	5581	2348
		戦車	0	0	0	317
		砲	125	133	136	17

シナリオ2

北アフリカ戦(1942.5.26~7.5)

戦場はヨーロッパから少し離れた北アフリカ。灼熱の砂漠での戦闘は苦戦を強いられる。ここでは、頻繁に砂嵐が吹き荒れ、行軍にかなりの時間を費やされてしまい、兵士の疲労もたまる。当時ドイツ軍を指揮していたのは「砂漠の狐」と呼ばれて連合軍から恐れられたロンメル将軍だった。ここでは、北アフリカ戦での激戦地区だったトブルク攻防戦を再現する。

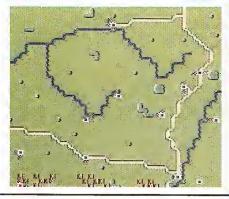


45		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
枢	兵員	5851	3663	6708	6419
軸	戦車	221	218	524	347
軍	砲	234	18	155	131
'		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
連	兵員	5983	4111	6838	6091
合	戦車	3 25	126	486	334
軍	砲	22	130	26	26

シナリオ3

クルスク機甲戦(1943.7.5~9.5)

ソ連領奥深くに、2度も攻め込んだドイツ軍だが、2度ともモスクワまであと1歩というところで押し戻されてしまった。そこでこのクルスク付近で戦局の挽回を狙い、大攻勢を計画。しかし、この計画をソ連軍が察知して、大兵力を投入してきた。かんたんそうに見えるこのマップだが、1回、連合軍で始めてみるといい。ソ連の配置した地雷源が見えてくるはずだ。



#\₹		第]師団	第2師団	第3師団	第4師団
松	兵員	7766	4872	4866	4839
軍	戦車	10	524	529	533
#	砲	412	17	16	26
' #		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
連	兵員	9998	9298	4568	8255
合軍	戦車	328	441	173	473
毕	砲	218	243	105	249

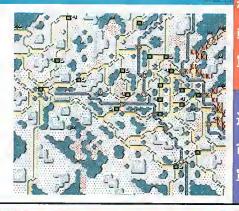
連合軍はウラをかいて、ドイツ軍が待ち構えるカレーではなく、ノルマンディー海岸に上陸を開始した。これがあの有名な「ノルマンディー上陸作戦」のことだ。このマップから枢軸軍にも自都市防衛が目的に加わる。きびしい戦いが予想されるぞ。史実ではかなりの兵力差があったのだが、ゲームではそれほどの差はない。両軍ともに2師団が援軍になっている。



枢		第1師団	第2師団	第3師団 (援軍)	第4師団 (援軍)
軸	兵員	9251	3170	6327	6299
軍	戦車	63	308	502	495
	砲	354	18	58	66
連		第]師団	第2師団	第3師団 (援軍)	第4師団 (援軍)
住合	兵員	10221	8816	4230	9815
軍	戦車	198	281	501	55
	砲	368	299	111	272

シナリオ5 バルジの戦い(1944.12.16~1945.1.21)

この戦いはドイツ軍が霧の悪 天候を利用して、奇襲攻撃を仕 掛けてきたことで始まる。この とき大活躍したのが新型戦車キ ングタイガーだった。凄まじい 強さをほこり、次々と連合軍の 陣地を突破していった。そして 史実では重要な戦略拠点である バストーニュを包囲したが、天 候が回復すると連合軍の空から の攻撃と、米軍パットン中将の 活躍で敗退してしまった。



枢		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団 (援軍)
軸	兵員	5414	6734	7442	3234
軍	戦車	527	404	110	226
	砲	17	201	191	27
連		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団 (援軍)
合合	兵員	7240	6454	4388	7991
置	戦車	271	497	57	566
	砲	300	134	103	40

シナリオ6 ベルリン攻防戦(1945.4.16~5.16)

ソ連軍はドイツ軍に向けて総 攻撃を開始した。4月16日午前 日時のことである。迎え撃つド イツ軍はソ連軍の5~6分の1 程度の兵力しかもっていなかっ た。着実にベルリンは包囲され ていった。ドイツ軍は4月30日 にヒトラーが自殺、5月7日に 無条件降伏した。このときに占 領されたベルリン市を東と西に 分断する壁が作られた。これが 「ベルリンク学」である。



枢		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団
	兵員	5704	6989	3787	3207
軸軍	戦車	305	317	262	210
#	砲	134	68	89	16
連		第1師団	第2師団	第3師団	第4師団 (援軍)
合軍	兵員	5630	7126	6666	6566
	戦車	881	497	396	554
平	砲	19	137	94	19

キャンペーンモードはつらい道のり(シナリオ1~6)

このキャンペーンモードでは、プレイヤーは必ず枢軸軍(ドイツ軍)でシナリオ1から順にプレイを始めなければならない。ただし、将軍は全シナリオに登場する人物から、あらかじめ20人が選ばれている。その中から7人を起用するのだ。最初のうちは、放っておいても連合軍に勝てるからいいのだ

が、兵力をむだにして戦っている と、あとあとのシナリオになって くると手強くなって、歯が立たな くなってしまうぞ。軍団(兵力)は そのままの数で次のシナリオへ また将軍もシナリオ6まで引き継 がれるので、途中のシナリオで経 験値をためて大事に育ててやれば、 能力値が上がって、自軍も優秀に

なり、戦闘もいくらかはラクになるはずだ。途中、シナリオによって新型兵器が配備され、強力な援軍になってくれる。

それと、このモードでは、途中で敗北してしまうとゲームオーバーになるので、心して取りかかるように。長く、苦しい戦いを乗り越えて覇権を手に入れるのだ。



◆1つでも多く勲章をもらいたいね。シナ!
オをクリアすれば1つもらえる



ギルバレスのアジトに近づ いていくごとに敵の攻撃が 激しくなっていく……。待 っていろギルバレス! ずお前を倒してやる!!

> フラザー工業 ☎052-824-2493(タケル事務局) バッケージ版は4月20日発売予定 タケル版は5月20日発売予定

媒	体	₩×3		
対応	機種	M5X 2/2+		
VR	ΑМ	128K		
セーフ	機能	ディスク		
価	格	3,800円/3,500円		

遊ぶためには「ソーサリアン」基本システム が必要。ターボロの高速モードに対応

今月はシナリオ3本攻略だ!装備をそろえて、いざ!!

「ソーサリアン」の魅力ってい うと、120以上にもおよぶ数多い 魔法と、ひとつひとつ独立して 楽しめるシナリオの奥深さだよ ね。でもそのシナリオが、ひと つのストーリーとしてつながり を持っていたら、もっとおもし ろいのに……。そんな願いをか なえてくれるのがこの「ピラミ ッドソーサリアン」だ。

各シナリオがギルバレスを討 ち倒すという共通の目的でむす ばれ、ソーサリアンたちの行く 先々で、様々な人物が力になっ てくれるのだ。

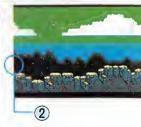
シナリオだけでなく「ピラミ ッドソーサリアン」では、メッセ ージ表示がマルチウインドウに なったり、まるでアクションゲ ームのようなテクニックを必要

とするところ があったりと、 新しい試みも 数多く取り入 れられている。 このことがこ のシナリオを 味わい深いも

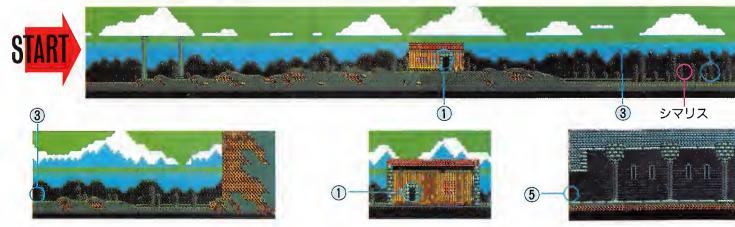
のにしているぞ。

さて、今月はシナリオ2・3・





4の攻略をする。回復系の魔法 を持っていくことを忘れずにね。



魔の下僕ガッシュの陰謀

スタートしたらまず、老夫婦の家をたずねてみよう。自分たちがソーサリアンであることを話すと、おばあさんはあたたかく迎えてくれるのだが、おじいさんがガンコもので、よい行いの証である「ペロの花」を持ってこなければ信用できない、などと無理なことをいいはじめる。しぶしぶ「ペロの花」を探しにいくソーサリアンたち。途中で傭兵のジグムに出会うが、少し痛めつけるやるとすぐ逃げていっ

てしまう。少し先に進むと、なんと城の前に足がすくむような深い谷がゆくてをはばんでいたのだ/ 老夫婦の家に戻ると、おばあさんが「手作りのクッキー」をくれた。森のシマリスにあげるときっといいことがあるぞ。ぶじ妖精と会い「ペロの花」を手に入れ、老夫婦に会いに行くと、

TORY ギルバレスの魔の手をのがれ、唯一美しい自然を保っている森があった。「ラフォーヌの森」と呼ばれ動物たちのいこいの場であるこの森も、ギルバレスの下僕であるガッシュが城塞を築いてからというものかつての平和な姿をうばわれつつあった。この地におもむいたソーサリアンたちは谷を越えるべく、老夫婦の家を訪れた……。

なんとおばあさんがさらわれていた/ おじいさんに橋をかけてもらいガッシュの城に潜入して、おばあさんを捜し出せ// 城の中に並んだ像をみつけたらそれがおばあさんをみつけるカ

ギ。数字合わせのヒントは左が 奇数、右が偶数だ。ガッシュの もとにたどりついても、結界が はられていて倒すことができな い。おじいさんはいなくなっち ゃうし困ったな。



心を失った姫君

TORY ギルバレス島に近いいくつかの国々で、年頃の娘たちが次々に行方をくらませては、魂を抜かれた人形のようになって帰ってくるといった奇妙な事件が、相次いで起こっていた。リドニア王国もその事件のために国中が揺れていた。なんと、チェルシー王女までが何者かにさらわれ、国王の最善の努力も報われていなかったのだ……。

スタートして少し歩いていく と、エルウッドと名のるギルバ レスの下僕に出会う。このエル ウッド、死んだら墓をつくって やるなどと気にさわることをい うやつだが、いろいろ役に立つ 情報を教えてくれるので、もら さず聞いておこう。洞窟に向か う途中でなにやら、突然爆発す る花をみつけた。エルウッドの 話によればこの花は「バムの花」 といい、温度が暖かくなると爆 発し、溶岩洞窟のような温度の 高いところではさらに爆発の威 力が増すであろうということで あった。フムフム、なにやらこ の花、役に立ちそうだぞ。

洞窟に入ると壁の手前に3つの宝石がはめこまれている石像を見つけた。この壁は簡単に開くことができるのだが、奥の壁がどうにも開くことができない。どうやら3つの宝石を探し出して石像にはめこまなくてはならないようだ。手前の石像のどこ

に何色の宝石がはめこまれていたかを覚えておいた注意深いひとは簡単に進めるだろうけど、 覚えていなかったひとは大変/ 何度もチャレンジしないと先に 進めないぞ。

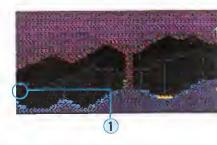
「バムの花の種」を手にいれた ら洞窟の奥に進んでいこう。-番奥にいるのがガードナーとい う石化弾をポンポン出してくる やっかいなモンスターだ。こい つは弾を3回出すと少し休むの で、その間に「バムの花の種」を しかけて下への通路を開こう。 下へ行くと「エメラルドの指輪」 を見つけるが、道が閉ざされて いてどうにも先にすすめない。 とりあえずエルウッドのところ まで戻ると、エルウッドのとな りにきれいな女性がいるではな いか。なんとここで驚くべき事 実が明らかにされる。エルウッ ドはギルバレスの下僕を装って いるが実はチェルシー姫救出隊 の一員だったのだ。そして目の 前にいる女性こ そ、まさしく捜 し求めていたチェルシー姫なの だ/ だが姫の 姿はギルバレス に魂を抜き取られ、人形のよう であった。

エルウッドはソーサリアンたちが本当に姫を助けることができる真の勇者かどうかを試していたのである。そして「エメラルドの指輪」を持ち帰り、勇者として認めたソーサリアンたちに、どこかに隠された「王女の魂」を取り返してくれるよう願うのであった。

ソーサリアンたちが再び洞窟 に入ろうとすると、大きな地震 にみまわれた。洞窟を進むと、 さっきまでふさがれていた道が 通れるようになっているではな いか。ラッキー/ 喜んで先を 急ぎ、壊れかけた橋を渡ったの だが目に見えない結界に妨げら れ、進むことができないところ があった。いったい誰のしわざ だろう? 移動する床をジャン プレて渡っていくのはなかなか 難しいけど、もし橋や移動する 床から落ちてしまったらとりあ えず左に移動しよう。もうだめ か……、とあきらめかけたとこ ろに、まさに天からの助けとも いえる物が降りてくるぞ。



青い真珠

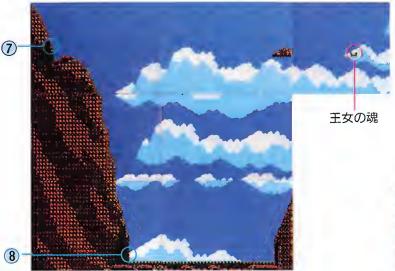


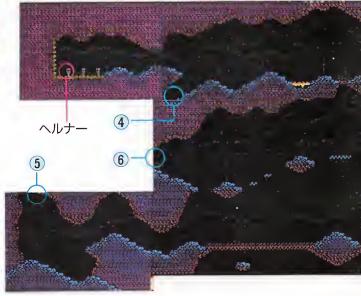
エルウッドの話によればこの 洞窟の中にギルバレスの強力な 力に包まれた、隠された部屋が あるというのだ。ハハーン、ど

ガドルガン

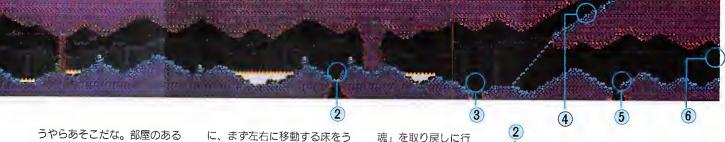


ギルバレスによってソーサリアンの迎撃用に作られた変異生物。ウェーブ状の火炎弾を発射してくる。 3発目の石化弾には注意しよう。 画面はPC-98版です。







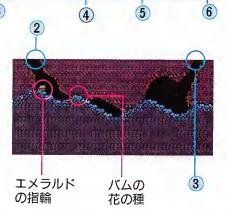


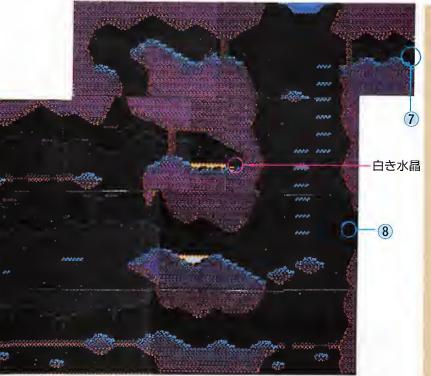
っやらあそこだな。部屋のある 場所は見当がつくのだが「バム の花の種」では、その部屋の壁は 壊すことができない。 どうやら、 どんなものでも灰にしてしまう という「エメラルドの指輪」の呪 文を使うしかないらしい。 しか し指輪には呪いがかけられてい るため「白き水晶」によってその 呪いを解かなくてはならないの だ。

「白き水晶」を手にいれるため

に、まず左右に移動する床をうまく渡っていき、上に移動している床を使って左上の壁のところまでいこう。この壁は「バムの花の種」で壊すことができるので、同じ要領で下の壁も壊そう。「白き水晶」を手にいれることができたら、さっそくエルウッドに会いにいこう。「エメラルドの指輪」にかかった呪いを解いてくれるぞ。魔導師ヘルナーを倒すと結界が破れるので「王女の

魂」を取り戻しに行か こう/ 空中に浮かんでいる石は、しまっと沈んでしているとないでしてがいるというでして近くがいた。 のでリズムよう。を まく「王女の魂」が行っているでしたの戦いが待ったとの戦いとにが行って、 とのでいるぞ/ ときしろ//





知ってて便利な魔法10選

ソーサリアンの魔法は120種類以上もあるので、知ってるとすごく便利なのに、うっかり見落としている魔法もひとつやふたつはあるかもしれない。このシナリオでは「RESUR-RECT」の魔法があるとずいぶん楽になるので、最低でも1人には持たせよう。もし石化してしてしまっても、この魔法さえあれば大丈夫! 一度あの世に行ってもらってから生き返らせればOK。戦いに情けは無用なのだ!

名前	解説	作成方法	ユーティリ ティ価格
HEAL	体力回復	木太	10000
CURE	毒消し	金太	2000
MELT	凍結解除	金金太土	3000
STONE FLESH	石化解除	土木金太	3000
RESURRECT	死者復活	木金太	7200
REJUVENATE	若返り	木太火	10000
ADD TO LIFE	冒険中の 体力倍増	木太火月	10000
CHANGE AIR	透明	木月金	8000
INVINCIBLE	無敵	月水木太	4500
EXIT	城に もどる	金水太	6600

重铁の神殿

TORY 苦しい戦いの末、ギルバレスが住むといわれる山にとうとうたどりついたソーサリアンたち。頂上を雲に被われた山の中腹に、巨大な建造物を発見した。それこそまさしく、噂に聞く「嘆きの神殿」だったのだ。神殿の内部に仕掛けられた、数多くのトラップは侵入者を震え上がらせ、足を踏み入れた者は必ず後悔するという……。

このシナリオは新しい試みが 数多くとりいれられている。ま す特徴的なのは、1階から8階 までフロア分けされていること だ。一見扉が多くて複雑そうに みえるけど、表と裏の関係でき っちりと扉が対応しているので 意外なほど簡単にマップが頭に はいるはずだ。各フロアごとに、 規定のタイムより早くクリアす れば、なんとタイムボーナスと してGOLDももらえるぞ/ 早くクリアすればタイムボーナ スも増えるので、1度シナリオ を解いたあとでも、より速いタ イムでクリアすることにチャレ ンジするのもおもしろいかもね。

スタートすると天からジャグ ラーの声が聞こえてくる。もし ズルして不老不死のキャラでプ レイしていた場合。ジャグラー にあっさりそれを見破られてし まう。しかも地下の老人にもら えるはずの、FLYの呪文のか かった「プラチナの盾」「プラチ ナの指輪」がもらえなくなって しまうのだ。不老不死のキャラ で、いままで楽してきたひとに はがっかりだけど。人間、正直 に生きていれば、必ずいいこと があるものだね。さて、各階で との攻略をするけど心構えはで きたかな?

•FLOOR1

神殿の中は二重構造になっていて、扉は裹表正確に一致している。裏か表かは、柱の上に付いている飾りを見れば簡単に見わけることができるはずだ。空中をフワフワ浮かんでいるファイアーエレメントは倒すことができないのでジャンプしてうまくかわそう。

まずは③の扉に入り、近くに

ぶらさがっている鎖を引いてみ よう、いきなり地下に落ちてし まうがあせらずに探索すべし。 左端にエリックという老人がい るので話しかけてみよう。話を 聞くとどうやら、この老人は神 殿の地下に住んでいるらしい。 なんとも変わったじいさんだが 地下に出口があることを教えて くれる。再び会いにいくと、戦 士系のキャラが先頭なら「プラ チナの盾」、魔術師系のキャラ が先頭なら、「プラチナの指輪」 を、装備していないアイテムと 交換してくれる。根は結構いい 人なのかもね。さて、地上に出 たら扉⑤と⑥の間に並んでぶら さがっている鎖を全部引いて口 ックさせよう。この鎖さえ引い ておけば、他の鎖を引いても地 下には落ちなくなるのだ。次に 1階のすべての鎖を引けば、2 階への道が開けるぞ。

•FLOOR2

まず扉①をめざして進んで行 こう、スライムはソーサリアン の動きに合わせてジャンプして くるので、ジャンプしながら剣 でサグサク切り刻んであげよう。 スライムの中には分裂するヤツ もいるので、なかなか数が減ら ないが、落ち着いてじっくり進 んでいこう。扉⑪の中に入り、 鎖を引くと部屋⑩の吊り天井が 上がる。次に部屋⑩の鎖を引く と部屋⑩の吊り天井が上がる。 こういった具合に次々に鎖を引 いていこう。鎖を引くとすぐに 吊り天井が落ちてくるの で、素早く逃げよう。オ タオタしてると下敷きに なってしまうぞ/ 全部

の鎖を引いたら3階へい

そげ//

•FLOOR3

部屋®に入ると、突然壁がせまってきた/ うわー// 命からがら逃げ出して部屋®に入ってみると、なにやらあやしげな像を見つけた。ちょっと手荒な方法で動かすと、今度は超音波に悩ませられてしまう。この階では、とことんついてないなあ。さっさと超音波を止めて上の階に急ごうっと/

•FLOOR4

呪い、毒、石化などの特殊能力をもったゴーガに注意して、部屋23を進み、奥にある鎖を引こう。途中で出てくるドラゴンナイトは無視したほうが賢明。

•FLOOR5 · 6

この階では高度のジャンプのテクニックが必要になる。部屋の、®、®、®の順で鎖を引いていけばいいのだが、なかなかうまいようにはいかない。ジャンプが苦手なひとはFLYの魔法を使うのもいいかも。宝部屋へ行くのは「銀の鍵」を手にいれてからだ。

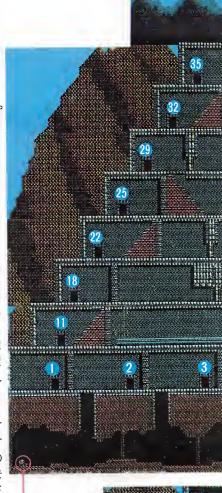
•FLOOR7

この階では下の階を行き来することができるハシゴが出現する。ウィル・オー・ウィスプの回る浮遊床を連続ジャンプできり抜けるのは至難のワザだ。F LYの魔法を使えるひと、まさ エリックに使うならここだ/

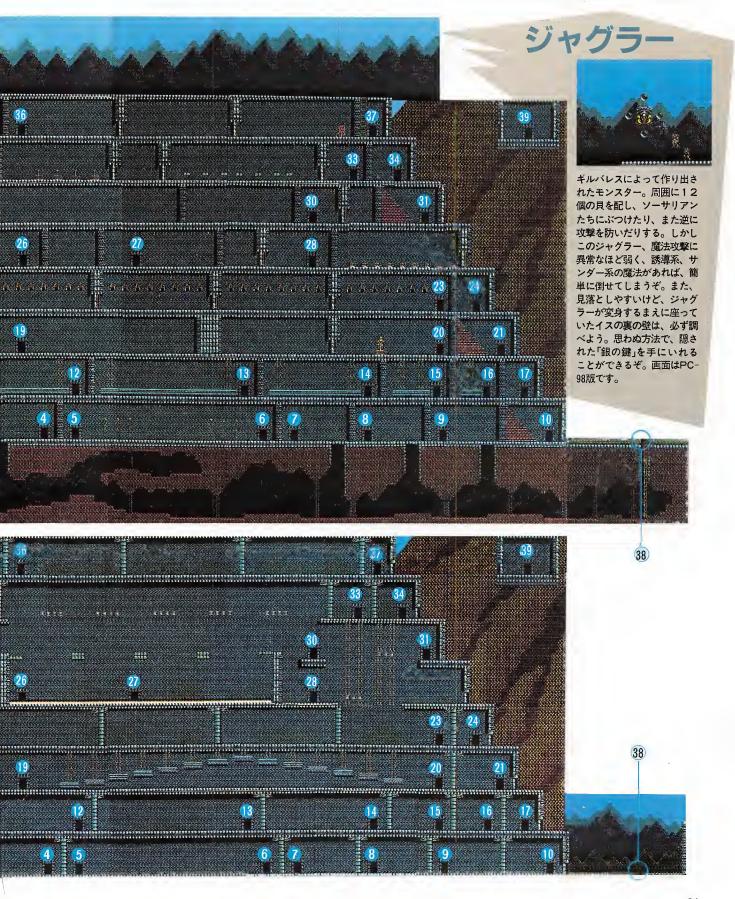
•FLOOR8

部屋に入ると、スライムとファイヤーエレメントがいる。剣ではこのスライムは倒せないぞ。 頭を使って切り抜けろ/

奥の部屋でジャグラーがいなくなった後、戦士系のキャラで壁をよく調べてみよう。なかなか変わった方法で、あるものを手に入れることができるぞ。右上の部屋に渡る方法はちょっとイジワル。右端で少しの間ジッしていればいいのだ。







T ★付録ディスク初登場Dr、S作のCGが見られてしま ●ゲームのぞき穴→ゲームのウル技情報満載(P22) ●通り抜けできます→誰か教えて!!(P23) ●歴史の散歩道→SLG実力診断テスト(P24) ●読者対抗マルチプレイ→8耐マルチ試合開始(P25) ●マップコレクション→幻影都市、幻影城を徹底解 剖してしまうのだ。 徳島県・羽田留央 ボスのところまで 直線だい。(P26) 0(3"4 ぼったいなったっ あるのは知っている日本



ゲームのぞき穴

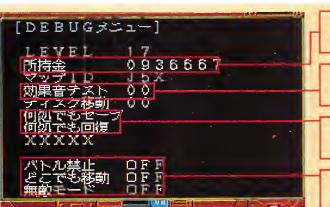
幻 影 都 市

ついに秘密のデバック モードを発見したぞ/

これさえあれば、エンディン グまでまっしぐら(?)の技が発 見されたのだ。 やり方はとってもかんたん。 Bボタンは押しっぱなしでカー ソルキーを(上)(上)(下)(下) (右)(左)(右)(左)と入力して、 最後にAボタンを押すだけ。す ると、下の写真のようなウィン ドウが開くので、好きなように 設定を変えて遊ぼう /

ただし、上記の作業はすべて ジョイスティックを使用するこ と。キーボードやマウスでは、 たぶん(?)できない。

(埼玉県/山田智之・?歳)
☆「LEVEL」、「マップ + D」、
「ディスク移動」、「××××」
がよくわからない。知っている
人は十字軍までご一報を/



ジョイスティックのカーソルキーの左 右で所持金の増減。 A ボタンで決定。 最初から上限までお金を持てるのだが、 あまりうれしくない

ジョイスティックのカーソルキーで数字を変えてAボタンを押すと、さらにウィンドウが開いて曲名が表示され演奏開始する。Bボタンで停止する

ふつうセーブする場所は決まっているが、「何処でもセーブ」を使えばどこでもセーブできる。「何処でも回復」はタダでどこででも体力を回復できる

それぞれAボタンでON、OFFできる。 「バトル禁止」は敵との戦闘回避。「どこでも移動」は壁のなかでも歩ける。「無敵モード」はもちろん無敵

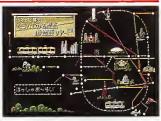
ピンクソックスプレゼンツ

ミュージックモードで なっかしの曲を聞こう

「クイズに答えてなつかしの 名場面御鑑賞ツアー」で、ミュー ジックモードが発見された。 まず、すべての駅のクイズに正 解していることが条件。難解な クイズが多いので苦労する。

もし、ラッキー(?)にも全問 正解できたら(P)を押してみよ う。するとミュージックモード に入ることができる。

(埼玉県/斉藤健一・?歳)



●クイズは難しいけど、正解すればムフフな 画面を見ることもできるのだ

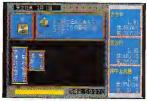
せってはしい

おともに

伊 忍 道

1か月に2度以上大も うけをする技なのだ/

月の1~15日までに仕事を2つ以上もらっておく。城主に進言して仕事をもらっても、間者の募集を受けてもいい。とにかく2つ以上受ければよい。そして16日になったら目的の敵国へ



○問者の募集を受けた。レベルが低いと断られることもある

行き陽術コマンドの「混乱」を指定された国で成功させる。30日までに依頼主の城主のところへ行けば報酬がもらえる。混乱させる国をうまく同じにすれば1回で複数の国から報酬がもらえる(あたりまえか/)。また報酬はレベルに比例する。

(愛知県/植田慈郎・17歳)



○城主を説得するには信用度が高くないと ダメだぞ

戦闘中に道具として使 うと便利なモノ特集~

装備品そのものが持つ働きのほかに、秘めたる力を持つ物があるのだ。それを下の表にまとめたので役立ててください。

(山形県/Mirage·?歳)

名	称	対応する術
炎身	L杖	火 鬼
草英	é oit à 在剣	かない 火柱
地見	E 杖	地恵
七支	芀	陰形鬼
義経	驗罰	昇速
羅湯	たどう 真胴	治療 1
十字	架	治療 2 (本人のみ)
降原	押	悲観

ができるようになるぞ。 (北海道/しゅうちゃん・14歳) ☆これはおもしろいっ/ おか しのオマケみたいだ//



○こんな人間の形のぷよぷよが登場/でも、ファミコン版では最初から選べたんだよね



ぶ よ ぶ よ

これは人間の姿をして いるぷよぷよなのか!?

あの「テトリス」にも負けない くらい熱中できるアクション・ パズルゲームの「ぷよぷよ」に、 スライムみたいなぷよぷよのか わりに人間の形をしたぷよぷよ (?)が登場するモードが発見さ れたのだ。

タイトル画面のときに(に)を

押したままスペースキーを押す と人間型のぷよぷよで遊ぶこと



②ふつうに遊ぶと、こんなスライムの形をした。
およぶよが登場するけど……

運り抜けできます

抜 忍 伝 説

切妖斉編で三聖龍をさがしています。青龍手甲を手に入れてから飛鳥の岡寺に行ったのですが、どこで何をすればいいのかさっぱりわかりません。本当にここにあるか不安です。もしかしたらここではないのかも……。とにかく、ここからどうしても進みません。古いゲームですけれど、どうしてもクリアしたいので誰か助けてください(木に囲まれたトコいある石があやしいと思うのですけれど……)。よろしくお願いします。

(宮城県/R. T・15歳)



○幻妖斉ってかなり人気のあった美形キャ ラだったよね

☆抜忍伝説とはなつかしいゲーム名の登場だ。ちょっとまえなら編集部にもスゲーくわしいヤッがいたのだけどねー。う~ん、残念。というわけで、抜忍フリークのみなさま、解答をお願いします。

ルーンワース・黒衣の貴公子

ウェーデル山の大ディトゥールとかいうドラゴンが出してくるなぞなぞが解けません。友達に聞くとマニュアルに答えが書いてあったような気がする……といっていたのですが、じつはマニュアルをなくしてしまったのです。さらに、Mファンを見ると3人の神様がクイズを出してくると書いてありますので、こちらのほうも答えをお願いします。もう何年もここで迷っていますので、どうか。

(北海道/しゅうちゃん・14歳)
☆このほかにも同様のハガキが
たくさん来ていた。みんなここ
でつまっているんだなぁ。ルー
ンワースでの唯一のナゾ解き。



⊘ルーンワースを遊んだことのある人は編集部にいなかったりして·····

ではないかと思ってしまうぞ。また、ここで「セペスマイダの 呪文を使うとまだ取っていない 宝箱があるみたいなのだけどさっぱりわからない人が多いよう なのだ。この宝箱の取り方も教 えてほしいと思うのだが……。 同時に最強の武器や防具のあり かも表にまとめてくれると「ぐっ」と採用率が上がると思う。

墨俣城(すのまたじょう)、 塚原ト伝(つかはら・ぼくでん)、長宗我部元親(ちょうそか)

C実力診断テスト

学校のテストなんか大キラ イというキミ、ゲームのテ ストならどうかな?

14 試

みなさまお待ちかね、いよい よ今月から新型の読者参加イベ ントを開催する。

今回は、今までとはちょっと 毛色をかえて、天下統一するま でのスピードを競う、早解きコ ンテストを行う。なんだ、別に めずらしくもなんともないじゃ ないかと思ったキミ、それは早 合点というもの。通常のシナリ オではなく、先月号で予告した とおり、付録ディスクに入って いる編集部で用意した条件でプ

レイしてもらうのだ。これはい ってみれば、みんなの実力を試 すために編集部が問題を突きつ けたようなもの。名づけて、「S LG実力診断テスト1/

テストは実技(プレイ)と筆記 (レポート)の2科目。教科(ゲー ム)は武将風雲録だ。実技問題は 次ページにあるとおり。難易度 はかなり高めだ。もちろん筆記 のほうももおろそかにしてはい けない。

セーブデータの解凍方法は

117ページの「スーパー付録ディ スクの使い方」を見てほしい。

1つだけ厳重に注意しておく が、ちゃんと付録ディスクのデ ータからプレイを開始するよう に(当たり前だけど)。今回は光 栄に協力をお願いしているので、 ズルをしてもダメだぞ。その他 のルールは下の受験上の諸注意 を参照のこと。

なお、来月号では三国志IIで も同様のイベントを行うつもり ので、三国志ファンは期待して ほしい。

キビシイ状況に打ち勝って見 事天下統一を果たすことができ たら、統一した瞬間のデータを セーブしたディスクとプレイレ ポートを同封して、歴史の散歩 道「SLG実力診断テスト・武将 風雲録編」係までふるって応募 してほしい。賞品は例によって、 優勝者には2本、準優勝者には] 本、ゲームをプレゼントする ぞ。しめ切りは4月末日必着。 発表は8月情報号の予定だ。

- 1、ゲームクリアするまでの年月のはやさを競う。同じ場合はレポートの優 劣により順位を決定する
- 2、必ず、付録ディスクにセーブされているデータを使ってプレイすること
- 3、大名を殺して、他の武将に跡を継がせてはならない。最後まで所定の 大名でプレイすること
- 4、他国のHEX戦は見ても見なくても自由とする
- 5、提出セーブデータは全国統一した時点(直前は不可)のものとする
- 6、上記の規則に違反のあった場合は失格とする

40 50 60 70 75 25 30 3.5年 2.5年 12年 10年 5年

やっとのことで受験シーズンが終わった と思ったところなのに、また偏差値がでて くるとはなんてこったい、という学生諸君 もいるかもしれないが、これはあくまでも ゲームの話。あまり深く考えず気楽に臨ん でほしい。

さて、偏差値表の見方だが、統一までか

かった年数(下)に対応する数値(上)がキ ミのSLGの実力となる。当然、はやければは やいほど高くなるのだ。

なお、この数値はとりあえず編集部の予 想。結果発表の際には、実際の応募状況を 見て、修正した偏差値を掲載する。もちろ ん、大学ランキングはないけどね。

今月のおはがき~オレにもいわせろ~

■三国志Ⅱの経験値について

武将のステータスを上げる方法 が「戦利品」だけなのは変だ。1作 目にあった経験値を少し改良して、 内政コマンド実行で上昇する「政 治経験値」と、軍事コマンド実行で 上昇する「軍事経験値」を作って はどうだろうか?

一定の値に達すると、それぞれ のステータスを1、2上昇できる ようにすれば、張飛が武将として 成長する話が、ゲームのなかで再 現できるのではないだろうか? (広島県・惟宗林童改メ惟宗竜胆ク ン)

☆このシステムは水滸伝にもあっ たスグレモノ。常々、他のゲーム にも採用されないかなと思ってい たんだよね。

■蜂須賀小六について

政治力がどうみても低すぎる。 桶狭間の時、今川に酒を持ってき た農民というのは、信長の命を受 けた秀吉に頼まれた小六だったら しい。墨俣城の築城も結局は小六 がやった。さらに、のちに秀吉が 京都守護を命ぜられたとき、秀吉 は信長の命で動きまわっており、 実際に治めていたのは小六だった という。おかげで京都の治安はと てもよくなった。

こんな武将の政治力が30台と は……少なくとも60~70はほし (長野県・陸雲クン) い。 ☆太閤立志伝の発売にともなって、 蜂須賀小六の評価も急上昇なのだ。 ■3月号の長宗我部クンに逆襲! 問題1 剣豪・塚原ト伝から免許 皆伝された2人の大名は? 問題2 長宗我部元親に息子は何 人いただろうか? 問題3 刀狩を最初に行ったのは

誰だったろうか? (奈良県・島左近勝猛クン)

問題1 「国家安康」の文字を彫 ったのは誰? 問題2 毛利元就の兄の名は?

(兵庫県・奇才! 二瓶クン) ☆長宗我部クンの歴史オタククイ ズへの反響が来るわ、来るわ。



○山形県、東州斎写楽三世ク ン。最近は複雑な構図に挑戦 していてマル。この調子で!



○東京都・稲泉知クン。群雄 割拠のイラスト界だけど、や っぱり稲泉軍がイチバン強力 彩色時の色ムラに注意を



●東京都・勘太郎クン。当コ -ナー初のコミック形式。ア メコミ的な迫力がいいぞ



○大阪府、麗亜クン。今後に 期待のもてる成長株。ただ、

翼德 張飛



○兵庫県・つむじ風夜夢クン。 う~ん、カッコイイ/鮮やか な色使いがマル。次回も期待



○神奈川県・麗亜さんのファ ンですクン。あれ、コイツは 麗亜さんにささげるとは

試験問題はこれだ! ~このキビシイ状況からクリアできるか?~

レポートはこう書け!

宇都宮広綱の野望 実技

さて、実技の問題だが、弱小 大名として名高い、シナリオ 2・宇都宮でプレイしてもらう。 だだでさえ統一するのがタイへ ンなのに、編集部でさらに条件 をキビシクしておいた。武将は 大名・宇都宮広綱ただ1人、加 えて下野の国力は初期状態より ダウンし、まわりの国はぐんと 強くなっている。

担当のファジー鈴木もこのデ 一夕を作りながら、こんなの本 当にクリアできるのかなと心配 にさえなった。実際、最初はか なりツライだろうと思う。しか し、苦しい序盤さえ乗り切って しまえば、あとは一本道。逆に いえば、立ち上がりのスピード が勝負のカギを握ることになる だろう。

優勝ラインは2年6か月ぐら いだろうか。まあ、そこはそれ、 パワーあふれる読者のみんなの こと、こちらの予想を上回る快 記録でクリアしてくることを期 待する。

一种物品

Mahanday sest

こんなにキビシイ!



○はっきりいって、泣きたくなるような下野の 国力の低さ。すぐにでも攻めこまれそう



◆武将は宇都宮広綱 | 人だけ。しかも、使えな いポンクラ武将ときている

解決の糸口は……



○唯一の救いは、上杉謙信との友好度が高いこ と。共同作戦を行うことができれば



の合作イラスト! 雑兵A ャップがいいね。個人的には

●静岡県・随神貞紀クン。実 はここ数か月、採用者の半分 は女のコなんだよ(今月も)

号加·相果知識 Bacc 1.66

かれたのプザイス・ヤルはいてでといるさ

लिक्ने कि

新田内招货 F2、取件

あるいかをはつ

共文 中国小姓以

Link Hotel



介奈良県・孫武クン。いつも いろいろアイディアのあるイ ラストで大変よろしい

○三重県・ムシャポンクン。 おお、これは強そうだ! な がキレイ。色使いのよさを生 お、文字はもっとていねいに かして、繊細なキャラを/



カワイイ孫堅がスキです

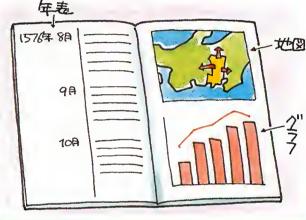
○大阪府、沙羅双樹クン。衣

今回のイベントのメインはゲ ームプレイ。レポートは、あく までも補助的な役割にすぎない。 しかし、ゲームばかりいくらウ マくても、SLGのプロとはい えない。やはり、自分のプレイ を克明に記録して、オリジナル の歴史書を作るくらいの気構え がなくては/

筆記

それでは、具体的なレポート の書き方だが、基本的なパター ンとしては、年表形式やルポ形 式、物語調などといったものが ある。そのうち、ビギナーには 年表形式がおススメ。年代ごと におもな出来事を記録していけ ばよい(プロになると、1 コマン ドごとに記録したりもするけど ね)。また、図やグラフを入れる などビジュアル面にも気を配っ てほしい。

みんなの創意工夫あふれるレ ポートを待っている。今回は優 秀者には特別賞をあげるからね。



来月号は「SLG実力診断テス ト・三国志II編」(本当は今月同 時にやるわけだったのだが、デ ィスク容量の関係でやむなく来 月まわしになったのだ)を開催。 今回と同じようにキビシイ状況 を用意した。誰でプレイするか は来月のお楽しみ(だいたい予 想がつくとは思うけど。ウワサ に名高いアレだよん)。

さて、「ワタシのお気に入り」 にもハガキがちらほら来だした。

今月のお気に入り武将



票がわれて、まだランキングが 作成できないが、いまのところ 呂布がダントツでトップ、つい で関羽といったところ。とりあ えず、今回はイラストを1枚掲 載しておく。毎月、このように 気合の入ったハガキ(イラス ト・文章どちらでも可)を紹介す るつもり。もちろん、ポイント もあげるぞ。

さて、人気急上昇のイラスト コーナー。みんなの圧倒的パワ ーによってだんだんスペースが 広がっていく! このままでは、 このページ全部がイラストに占 領されてしまいそう……。

それはともかく、来月はいよ いよイラスト大特集! 通常の 2倍のスペースをとって、今ま でストックしてきたハガキをど ~んと大放出だあ!(たぶん)

また、以前から予告していた 水滸伝の特集もそろそろやりた いと思っている。でも問題は、 そんなにスペースがあるかどう か・・・・・う~む。

読者対抗マルチプレイの時間耐久マルチプレイ大会 武将風雲録

大会実況編の第2回目にあたる今回から、実際にプレイの模様がスタート/

い よ い よ プ レ イ 開 始

さて、いよいよ今月から、B時間にわたる熱き男の戦いの模様をお伝えする。

そのまえに先月号のおさらい として、参加日チームの面々お よび担当大名をもう 1 度紹介し ておこう。

なお、イラストマップは各年 月の終了時のものである。





北条、スタートダッシュ

プレイ開始直後の1551年3月。 まずは各チーム、来るべき戦い に備えて進軍準備を整える。兵 カ・士気・訓練度アップ。はた また、先を考えて内政をするチ ームも。

ところが、北条担当の佐々 木・若梅ペアはいきなり同盟国 コンピュータ武田と組んで武蔵 に攻めこんだ。共同軍を失面に 立たせ、自軍の損害がほとんど なしに快勝。

しかも、同月中に奪い取った。 武蔵の順番が来るとすかさず安 房に侵攻。わずか1月で3か国 保有の大大名となった。この鮮 やかな電撃作戦に会場は騒然。 してやったりの北条チーム。

これに触発されてか、翌4月には斎藤担当の佐藤・箕輪ペアも信濃を落とす。武田軍の良将をあまた捕らえるも、寝返りを恐れて大部分を斬る。早くも「捕らえた武将は殺さない」という選手宣誓は破られた。「あれ、選手宣誓は守らなきゃ」の場内の声には「知らないもんね」。

翌5月にはまたもや北条軍が動き、今度は下総を攻略。これによって、安房が完全なる生産国となり、さらに、行動可能エリアが設定されているため下総に適度な兵力さえおいておけば、後顧の憂いなく武蔵・指模に兵

カを集中することができる。地 の利を生かしたクレバーな作戦 といえる。



早くも、プレイ開始より1時 間が経過し、各チームともそろ そろ動く気配を見せてきた。



○予想だにしなかった北条チームの速攻に各チーム驚きを隠せない



○開始直後、本願寺・朝倉同盟が成立。 互い背後を気にせず前方の敵に集中



○織田担当、大杉・土屋ペアは策士タイプ。 さかんに謀略を行い、内部撹乱(かくらん)

会 場 レ ボ ー ト ● ~プレイルーム編~

ゲーム進行のレポートと並行して、このコラムでは、大会会場の 臨場感を伝えるべく、1日カメラマン・ちえ熱の撮ったスナップ写真を紹介する。

まずは、大会の舞台となったTIM風間ビル特設会場(Mファン編集部とは別の建物なのだ)。何を隠そう、会場設営をはじめたのは大会当日・参加者の集合する1時間前だったりしたのだ。



○このように、プレイルームと待合室はつい立てによって区切られていて、コマンドブラインドが行われた



●自分の担当大名の番がくると、プレイルームにきてコマンド入力。制限時間は | 分間。 ぐずぐずしているヒマはない



●待合室では全員モニターを見つめ、状況の 推移を追う。画面下半分が隠されているので、 音によって相手のコマンドを推理

6月、コンピュータの今川が 武田のカタキとばかり斎藤領・ 信濃に攻めこんできた。「ナマイ キな」と佐藤・箕輪ペア。場内に は「頑張れ今川/」の意地悪な声 もあがったが、見事劣勢をはね かえして返り討ち。

また、浅井が丹後、上杉が越 中を取るなど、各チームの動き が活発になってくる。「北条に遅 れをとるものか/」

7月、上杉軍はせっかく奪っ た越中を捨てる。場内、ちょっ と意表をつかれたが、越中の物 資を持ち帰り、越後はますます 精強、斎藤領・信濃をうかがう 作戦だ。

8月、鈴木軍、伊勢に侵攻。 ところが、作戦ミスから本陣を 奪われ、あえなく退却。「しまっ た」、場内は爆笑の渦。「コンピ ュータ相手に負けんなよ」翌日 月に再挑戦。今度は成功。

10月、北条が同盟を切って甲 斐・武田を滅ぼし、本願寺が能







●各地で戦乱の嵐が巻きおこり、各チームとも勢力を拡大。 なお、勢力が縮小している場合は、国を捨てて戦略的撤退をしたことによる

登を奪う。浅井も長期戦の末、 山城・足利を倒す。場内「将軍サ マを倒すとはヒドイ奴」

11月、北条は同盟国・今川領 駿河を攻める。しかし、同盟破 棄を忘れたため、家臣の忠誠度 がガタ落ち。「しまった~」場内 は大喜び。「引き抜け/」

そして12月、満を持して上杉 軍が斎藤領・信濃に攻めこむ。 斎藤は北条に援軍を要請。北条 はこれにこたえて兵を送る。か くして、初のプレイヤー同士の 戦闘は3か国入り乱れての戦い。 果たして、勝利を得るのはどち らか? 緊迫の次号を待て/









マルチプレイの醍醐味は人間同 士の駆け引きにある。コンピュー タと違って、相手は自分の思いど おりには動いてはくれない。



○みんなで仲良く作戦会議の図。持参の Mファンの付録のマップを使って今後の 戦略を練る。「まず、この国を取って、こ こを拠点に……」

作戦をたてる際にもそれを念頭 におき、各チーム間において水面 下でさまざまな交渉が行われてい たようだ。



○みんなに隠れて密談の図。聞かれては マズイことは個別でこっそりと。秘密の 作戦会議や同盟・共同作戦の交渉など、 舞台ウラでも密かな戦いがはじまってる



参加者のみんな、自分たちのプ レイが実際に記事になってみて、 どう思っただろうか。え、あまり おもしろくない? いや待て、今 回はほんの導入部にすぎないのだ。 次回からだんだん盛り上がってく るからな。本当だぞ。

それはともかくとして、実際に 大会を経験した参加者の視点から

の感想を聞かせてもらえると非常 にありがたい。今後の参考にした いのでよろしく頼む。

なお、写真についてだが、今回 は前方からのカットが多かったの で、後ろの席の面々はあまり目立 たなかった。次回は考える、許せ。 さて、第2回大会についてだが、 大会システムのアイディアについ

~次回大会の展望~

ていくつか意見が寄せられた。と くに、大会参加者である織田家軍 師・土屋クンからの献策、しかと 受け取った。担当のファジー鈴木 としても非常にありがたかったぞ。

なお、開催時期については夏休 みとほぼ決定。そして、問題の場 所についてだが、引き続き読者の みんなから、開催地に関する意見

を募集する。現在のところ、編集 部で考えている候補地は、札幌・ 仙台・名古屋・大阪・福岡といっ たところ。もちろん、これ以外で もOK。ここで開催してくれれば、 ぜひ出場したい! といったラブ コールを待っている。なお、ワイ 口も受けつけるぞ(もちろん冗談 だが)。

マップコレクション幻影城オールマッ 幻影都市

幻影都市で最大の難関であ る幻影城を完ペキマップで すみずみまで紹介するぞ

多くの犠牲を払い、やって来 た幻影城。ここのマップは今ま でのどのマップよりも格段に広 くてややこしい。しかも、魔天 王を倒すために必要なダーサ封 印の三神器のうちの] つ「天魔 刀」が封印されているのだ。この 天魔刀を見つけることができな いと、どんなにレベルアップし ていても絶対に魔天王に勝つこ

とができない。かならず見つけ なければならない。

天魔刀は幻影城の] 階にある 宝物庫に封印されているんだけ ど、封印を解くためにあること をする必要がある。これは、こ こまで来ることができたなら、 とってもかんたんなこと。

それと、魔天王との戦闘に入 るとゲームが止まってしまうの は月琴明王ヤマのいる生体研 究所に行くまえに幻影城に来て しまったということなので、ま ずはヤマを倒しに生体研究所に 行って来なければならないぞ。

封印を解き天魔力を手にすれ ば、天人の術気が自然に回復す るようになるので、残りの術気 を心配することなく術を使い放 題できるのだからうれしいでは

ないか。魔天王を倒すには大量 の術気が必要なのだ。

やっとのことで魔天王を倒し て、これで魔天教との長かった 戦いも終わったかと思いきや、 さらに戦いは続くのだ。いった いどんな敵なのか? ここから 先は、ぜひ自分の目で確かめて みてほしい。きっと驚く結末が 待っているぞ。



Mファンねずみに

ポスターがあたるグレイトな3択クィ

ひさしぶりのマップコレクション は、マイクロキャビンからターボ R専用ソフトとして、昨年の暮れ に発売されたばかりの『幻影都 市」を取りあげてみた。ゲームのジ ヤンルはRPGなのだが、イベント シーンなどでキャラクタが勝手に 動きまわり演技をするというシス テムなど、今までにない新しい試 みが数多く取り入れられたRPG になっている。さらに、MIDI音源 にも対応していて、大迫力の音楽 をバックに遊べるのはうれしいか

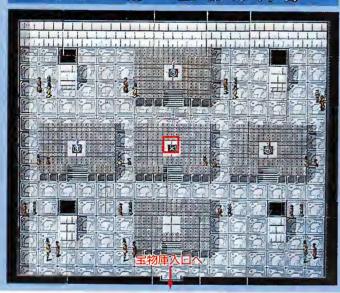
ぎりである。 ここに、マイクロキ ャビンさんからご提供いただいた 「幻影都市・特製ポスター」が10枚 あるので、これをプレゼントしち ゃうぞ! ただしクイズに正解で きないとあげないよ。では問題で す。「天」の力を手に入れるために 必要な三神器とはどれか? 右の A・B・Cのなかから選んでハガ キに書いて、十字軍「幻影都市3択 クイズ」係まで送ってほしい。正解 はこのページのどこかにあるぞ。 ほらほら、すぐそこ!

- 天竜の杯 天魔刀 天夢鏡
- 天人の杯 美紅刀 南天鏡
- 日本刀 メデューサの鏡

幻影都市



○幸運な10人にこのポスターが当たるのだ



魔天王を倒すための必需品

「天」の力を手にするには、 天竜の杯、天魔刀、天夢 鏡の3つのアイテムが必 要になる。これは「ダーサ 封印の三神器」と呼ばれ るもので、この三神器を 手にすることで天人の秘 められた「天」の力が解 放されることになる。い ったいどんな力が手に入 るというのだろうか?



○この魔天城の宝物庫の中に、三神器の1つ天魔刀 が針印されているのだ

幻影 城 地下 1 階マップ





2桁のスクリーンモード SCREEN10 は、やや精度のおとる自然画モード上 にSCREEN5なみのグラフィックを書 きこめる(0~15のバレットコードが 使用可能)。SCREEN11は、SCREEN 10と同様の自然画モード+RGBグラ フィック機能だが、0~255のカラーコ ードの形でLINE文などで直接 VRAMを操作でき、データの調整で、 YJK方式のデータにも、RGB方式のデ ータにもできる。SCREEN12は、すべ てYJK方式。背景色や前景色をうまく 選べばリスト1のように文字を書いた リもできるが、絵柄の上に文字や図形 を表示するのは至難の業。ちなみに日 本のMXS2+には、SCREEN9がない が、これはハングル(韓国の文字)表示 用のスクリーンモードだ。

YJK方式 バソコンなどはふつう、R、G、Bデータで色を再現する「RGB 方式」をとっているが、テレビやビデオでは、色を輝度と色差で再現するので「色差方式」(色差とは3原色の値から輝度の値を引いたもの)と呼ばれている。MSX2+のYJK方式は、ビデオで使われているYUV方式にヒントを得て考え出された色差方式の一種。人間の目は色の違いよりも輝度の違いに敏感なんだそうで、このYJK方式では、輝度(Y)のデータは細く持つようになっている(31~32ペーシ参照)。

の「自然画」のその後

今回は、2+以降の話だ。

MSXというパソコンのそも そもの気持ちは「互換性」にあり、 そのために、2+ユーザーでも、 Mファンに投稿するプログラム はMSX2や1で動く範囲で作ってくれるアマチュアプログラ マが多い。

しかし、現時点ではユーザーの数からいって、MSXの標準機はMSX2+になってしまっている。Mファンの読者調査によれば、約70パーセント強がMSX2+ユーザーなのだ。

MSX2+の「+」の部分は、 漢字BASICや漢字ROM、F M音源(厳密にはオプションだが)、縦横スクロール機能、そして自然画モードだった。

ŧ

自然画モード……。なんて、 懐かしいことばだろう。2+新 発売当時、発表されるソフトは、 ことごとく「自然画モードに対 応」していて、おまけの自然画が入っていたものだが、おまけの域を超えないまま、いつのまにか「自然画」の名はスペックから消えていった。ユーザーレベルでは自然画の取りこみなどはほぼ不可能なので、どうしようもなく、わたしたちの自然画モードは開店休業状態だった。

しかし、最近、AVフォーラムやCGコンテストで、この自然画モードを扱う投稿者が出てきた。今月はファンダムにも自然画モードを使った作品がある(38ページ「3D立体」)。

自然画モードとは、BASICでは2桁のスクリーンモード、つまり、SCREENIO、11、12のことだ。

とくに、純粋に自然画モードであるSCREEN12では、正味1万9268色もの色を同時表示できる。色数が豊富だと右ペー

ジの写真のようにこまやかなグ ラデーションが可能になる。

ところで、SCREENI2が 使っているVRAMは、 SCREEN8のVRAMとまったくおなじサイズだ。

SCREEN8は、横256ドット×縦212ドットの画面で、1ドットにつき1バイト(256とおりのものを区別できる)の色情報を持っていて、256色を同時表示できる仕組みだ。

SCREEN12も 横256ドット×縦212ドットの画面で、しかもおなじVRAMサイズなのに、なぜ、表示可能な色がこんなにも圧倒的にちがうのか。

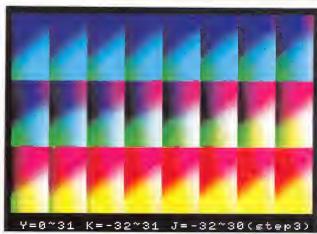
SCREENI2は、ドットごとの色情報を、RGB方式ではなく、きわめてミステリアスなYJK方式で処理しているからだ。おなじVRAMを使って約75倍の色数を表現できるYJK方式とは?以下次ページ。

●リスト1 YJKの色見本 100 SCREEN 12:COLOR 255,0,0:CLS 110 DEFFNJK(N) = (N+32)MOD64120 DIM A%(1026) 130 OPEN "GRP:" AS #1 140 FOR Y=0 TO 31 15Ø LINE (Y,\emptyset) -STEP $(\emptyset,63)$,Y*8 160 NEXT 170 FOR K=0 TO 63 180 KL = FNJK(K) AND 7: KH = FNJK(K) ¥8FOR A=Ø TO 7 19ø 200 PSET (A*4 ,K),KL,OR 210 PSET (A*4+1,K),KH,OR 220 NFXT 230 NEXT 240 COPY (Ø,Ø)-(31,63) TO A% 250 FOR J=0 TO 23 260 JV=J*2.74 270 JL=FNJK(JV) AND 7:JH=FNJK(JV)¥8 280 CX = (J MOD 8) *32:CY = (J + 8) *64290 COPY A% TO (CX,CY) 300 FOR A=CX TO CX+31 STFP 4 310 LINE (A+2,CY)-STEP $(\emptyset,63)$, JL,,OR 320 LINE (A+3,CY)-STEP $(\emptyset,63)$, JH,,OR 330 NEXT 340 NEXT 350 DRAW "BM8,200":PRINT #1,"Y=0~31 K=-3 $2^{31} J = -32^{30} (step3)$ 360 GOTO 360

|リスト]のプログラム解説

このプログラムは、YJK方式によるグラデーションのこまやかさや、色数の豊富さを見るためのもの。単純にVRAM上のYJKデータを操作しただけなので、実際にはおなじ色のドットが数多く含まれている。YJKとRGBの関係は次ページで解説する。【プログラム解説】

●行100 画面初期設定。前景色を白、 背景色と周辺色は黒にしておく。●行 120 J、K(色相)は日ビットの符号付 きデータ(-32~31)で、最上位ビット は十一の符号を表す。BASIC上は D ~63の数値を扱うので、じっさいには 32以降がマイナスのデータになり、0 から順に画面に書きこむとグラデーシ ョンの上半分と下半分が逆になる。 FNJK(n)はそれを正常化するため のもの。●行120 配列A%は途中でY とKの全組み合わせブロックを保存す るためのもの。●行130 最下行のメッ セージ用にグラフィック画面をオーブ ン。●行140~160 縦1ラインごとに Y(輝度)のデータを0~31に変化させ て64ドットのラインを描画。横32ドッ ト×縦64ドットの大きさで、なめらか な無彩色のグラデーションができる。 ●行170~230 そのブロックの上から、 横 1 ラインごとにK (円系色相)データ を-32~31に変化させて書きこむ。K データは33ページの図のように書きこ むべき場所が決まっているので、 PSETと、ロジカルオペレーション のOFIを使って、該当するところだけ にデータを書きこんでいる。KL=K データの下位3ビット、KH=Kの上 位3ビット。●行240 以上の結果描画 されたYとKのグラデーションブロッ クをいったん配列A%に入れる。●行 250~340 配列A%を横日個、縦3個 に並べ、ブロックごとのJデータを24 段階に変化させて書きこむ。JVは D ~23に変化するループ用変数」を 0 ~63のJデータに変換したもの。 JL=Jデータの下位3ビット、J K=上位3ビット。CX、CY=各ブ ロックの表示開始位置(行280)。行 300~330が各ブロックに同一のしデー 夕を書きこんでいるところ。●行350 文字表示。



貸リスト | の実行画面。 | ブロックがYとKのすべての組み合わせを含み(|ドット単位)、」はブロックごとにほぼステップ3で変化する。これですべての組み合わせの8分の3



●リストIのJとKの立場を入れ換えて表示してみるとまたちょっと感じか変わる。いずれにし ろこのこまやかなグラデーションはRGB方式では絶対に出せない

RGB Red、Green、Blueの略で光 の3原色の明るさの割合で色を表現す る。どの要素も手を抜くことができな いと、本文では書いたが、じっさいに はSCREEN 8 でB(青)の要素が手を 抜かれている。SCREEN 8 は、1 ドッ トあたりの色情報が1パイト(8ピッ ト)なので、R、G、Bそれぞれにヒッ トを割り当てようとしても割り切れな い。そこで、なかでも人間の目がもっ とも鈍感といわれるBだけ2ピット (つまり4段階)になっている。

バターン名称テーブル VRAMで、お もに画面と対応したデータを持つとこ ろ。テキストモードでは、画面上の1 マスに1パイトが対応していて、その マスにある文字のキャラクタコードを 持っている。SCREEN12では、画面の 4 ドットに対応して4 バイトのYJK データを持ち、図2のような構造にな っている。ちなみにSCREEN8では、 画面の1ドットにパターン名称テーブ ルの1パイトが対応し、そのドットの カラーコード(0~255:1パイトの情 報)を持っている。

JKデータ 図1の変換式で使うJ、 Kは、とちらも-32~31の範囲の整数 になるが、LINE文などてVRAMにJK データを書きこむときは、マイナスの 数値のときに困ってしまう。じつは、 J、Kは、6ビットの符号付きデータ て、最上位ピットか0のとき正、1の とき負を表す。しかし、LINE文などで 扱うときは、その6ピットをそのまま 通常の2進数として換算した値になる。 たとえば、VRAM上の2進表現では、 JL ダダダ(2進数)

JH 1 Ø Ø

になっている。これを本文中のJを求 める式に適用すると、

 $J = 0 + 4 \times 8 = 32$

しかし、この数値は、図1の変換式で は使えない。JHの最上位ピットが、1 なのでこのJはマイナスなのだ。同様 に、VRAMとのやリとリで使うデータ は、32~63という値をそのまま扱わな いとうまくいかないが、RGB-YJKの 変換式に使うときは、これを-32~-1にしなければならない。

なぜ、VRAMの大きさがお なじなのに、SCREEN8は 256色で、SCREEN12は1万 9268色なのか。

そんなことはとてもありそう に思えないが、YJK方式は、じ つに巧妙な仕組みでこれを実現 している。

■RGBからYJKへ

そもそも、YJKデータとは なにかというと、図1の右の式 によってRGBデータを変換し たものなのだ。逆に、あるYJK データは、図] の左の式によっ てRGBデータに変換されて表 示される。

このようにして得られる YJKデータのうち、Yは輝度、 つまり明るさを表す。
J、Kは 色相、つまり色合いを表す。人 間の目は、明るさの違いには敏 感だが、色合いの違いには比較 的鈍感なのだそうだ。RGBは、 3原色のそれぞれの明るさで表 すので、どの要素も手を抜くこ とができないが、YJKデータ では、色合いのデータ(JK)の 部分で手を抜くことができる。

■JKデータは4ドットで共有 SCREEN12の画面に対応 するVRAM(パターン名称テ ーブル)では、YJKデータが図 2のように収まっている。

VRAMでは、この4ドット 1グループあたりに4バイトの メモリを割り当てている。この 1 グループ内のドットを左から ドット1~4と呼ぶことにする。 ドット1~4は、それぞれに Y1~Y4という専用の輝度情 報を持っている。各5ビットだ

から、おなじ色調で、32段階の グラデーションが表現できるこ とになる。

輝度情報は、このように各ド ットごとに別々になっているが、 色相情報(JK)は、各ドット共 通で、ドット] ~4はどれもま ったくおなじJKデータになる。 J、Kはそれぞれ6ビットのデ 一夕で、上位下位3ビットずつ が図2のように置かれている。 したがって、ドット1~4の色 相情報は、すべて

J=JL+JH×8 K=KL+KH×8

(ただし、J、K どちらも32~63 のデータは-32~-1を表す) で計算される。

■1ドットあたり17ビット/

すると、たとえば、ドット2 の色情報の量は、まず輝度情報 Y2、これは5ビットだ。次に 色相情報JKが6ビットずつ。 すると、ドット2の色情報は、 あわせて17ビット/

これは、ドット1、3、4に ついてもまったくおなじで、各 ドットごとに17ビットの情報が 与えられることになる。

17ビットの情報量というと、 217=13万1072とおりのものが 区別できる情報量で、すると、 色も13万1072色を表現できそう なものだが、じっさいには、 YJKの組み合わせのうちには 無意味なものや色の重複したも のも含まれているので正味 1万 9268色ということになる。

YJK方式は、この色数と引 換えに、4ドット単位でおなじ 色相データを持つというハンデ を引き受けているのだ。

YJKを扱う上で重要なのは まさにこの点で、自然画モード のスクリーンでは、つねに4ド ット単位の大きな格子があると 考えていないとうまくいかない。 SCREEN12でなにも考えず にグラフィック命令を使用する と、SCREEN2の色化けよ りもひどい状態になる。

■YJK/RGB混在モード

YJK方式のデータとRGB 方式のデータが混在するSCR EEN10、11では、このうちビ ット3にアトリビュートビット というのが追加され(図2)、そ のぶん丫データは1ビット減っ ている。

このアトリビュートビット (A1~A4)が0のドットは、 YJK方式によるドットとして 扱われるが、アトリビュートビ ットが] になっていると、その ドットのYデータ(4ビット)を パレットコードとするRGB方 式のドットとして扱われる (JKデータは無視される)。

SCREENIO~12の実際の 使い方は……以下次号。

YJKデータとRGBデータの変換式 図

YJK→RGB

R=Y+J

G=Y+K

 $B = \frac{5}{4}Y - \frac{1}{2}J - \frac{1}{4}K$

RGB→**YJK**

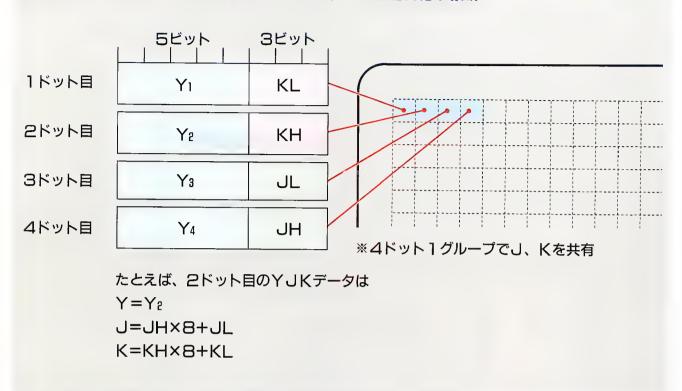
 $Y = \frac{1}{2}B + \frac{1}{4}R + \frac{1}{8}G$

□≤P、G、B≤31 この範囲を超えた数値は超え たぶんだけ無視される(例:日が40になった場合は、31 になる)。また、式の結果は小数点以下第1位で四捨五

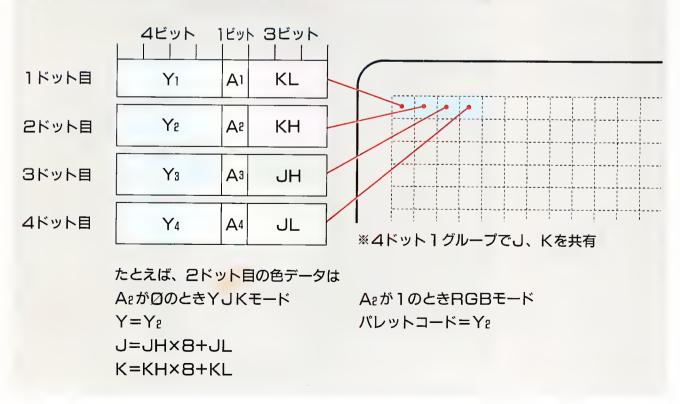
K=G-Y 入すること。



■図2 YJKデータとVRAMの関係その1 (SCREEN12の場合)



■図3 YJKデータとVRAMの関係その1 (SCREENIO、11の場合)



き

「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみバガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは4月30日必着。 当選者の発表は6月8日発売の本 誌7月情報号の欄外で行います。

■アンケート

あなたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。 ①MSX

@MSX2 @MSX2+ @MSXturboR(A1ST) SMSXturboR(A1GT) ⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を 買う予定はありますか(①で⑤以 外の人のみ答えてください)。 ①もうすぐ買う予定 ②いずれ買いたいと思う ③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部○をつけてください。 ①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③增設RAM(MEM-768) @ブリンタ

⑤データレコーダ(オーディオ用 で代用している場合を含む) ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス ®MIDI 楽器(音源モジュールも含む) ⑩どれも持っていない ①その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。③の番号で答えて ください。

5 MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワーブロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ◎ビジネス ◎学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買 おうと思っているものを1つだけ 番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で 特集してほしいソフトを3つまで 番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あな

たが実際に遊んでおもしろかった ものを3つまで番号で答えてくだ さい。

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください。

●月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを3つま で番号で答えてください。

■ 今月のスーパー付録ディスク (表3)のうち、おもしろい(または 役にたった)内容を3つまで順に 答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、遊んで(見て)つ まらなかったものを順に含つまで 答えてください。

II あなたの持っているMSX2 /2+/turboR以外のパソコ ン、ゲーム機はどれですか。番号 に〇をつけてください。 ①ファミコン(スーパーファミコ ンも含む) ②メガドライブ(マークIIIも含む) ③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286も含む) ©FM TOWNS ∅X68000 ⑤ゲームボーイ ⑤ゲームギア ⑩その他(具体的に記入)

14 あなたがふだんよく読む雑誌 を表4のうちから3つまで番号で 答えてください。

⑪どれも持っていない

15 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 **OFIELD RUNNER @7-C** OLUMNS @GEAR @TR IANS SEXCITING SHOO T @ANTORM ONEW TE NKING ®マウスゲーム#1 ® 3 D立体 @SNOW @ GIVE ME OXYGEN @& れも興味がない

16 今月号のFM音楽館の記事で 気に入った順に3つ番号を書いて ください。

①EXIT OF LIFE ②爬虫類の 為の行進曲 ③OPENING OF ADVENTURE @ Ulterior motive SA. JAX ⑥ソーサリアン・消えた 王様の杖 ⑦ PIPELINE ® ど れも興味がない

業務用、ファミコン、PC88 /98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かも明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ヨーロッパ戦線	10
2	ビラミッドソーサリアン(要「ソーサリアン」)	16
3	秘密の花園	108
4	ジョーカー	109
5	ソーサリアン	
6	スーパーブロコレー	
7	スーパープロコレク	

表2 今月の記事

No 記事名

〈FAN SCOOP〉シムシティー

(FAN SCOOP)プリンセスメーカー (FAN SCOOP)プライ下巻完結編

〈FAN SCOOP〉キャンペーン版大戦略 II 〈FAN ATTACK〉ヨーロッパ戦線

(FAN ATTACK) ピラミッドソーサリアン 十字軍 BASICピクニック

〈ファンダム〉ゲームブログラム

〈ファンダム〉ファンダムスクラム 〈ファンダム〉スーパービギナース講座

〈ファンダム〉あしたは晴れた! FM音楽館

ゲーム制作講座

ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト GTフォーラム 17

18 GM&V

〈GTフォーラム〉MIOI三度笠 20 パソ通天国

ほぼ梅春のCGコンテスト

AVフォーラム 23

〈FAN NEWS〉秘密の花園 〈FAN NEWS〉ジョーカー

ターボR&ディスクドライブのモニター募集/5周年大プレゼント大会

今月のいーしょーく一情報

ON SALE COMING SOON 29

FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

Na コーナー名

オールディーズ「あかんペドラゴン」 カミングスーン

ファンダムGAMES

ファンダム・サンブルブログラム

AVフォーラム MIDI三座学

ほほ梅麿のCGコンテスト

MSXView パソ涌天国

ゲーム十字軍

あてましょり

12 MSX-DOS

オマケ

R :

表4

雑誌

Nn. 雑誌名

MSXマガジン コンプティーク

テクノポリス

ゲーメスト

ボブコム

マイコンBASICマガジン

ログイン

その他のパソコン雑誌

ゲームボーイ ヒッポンスーパー

ファミコン通信

ファミリーコンピュータマガジン

傷スーパーファミコン

その他のファミコン雑誌

PC Engine FAN 月刊PCエンジン

(M) PCエンジン

メガドライブファン

どれも読んでいない

表】

No. ソフト名

R-TYPE(アールタイプ)

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

アレスタ2

イース 5

6

イースII

イース川 維新の嵐

R 伊忍道·打倒信長

ウィザードリィ3

10 AO&O(ヒーロー・オブ・ランス) MSXView 3.1

12 F-Iスピリット

13 エメラルド・ドラゴン

14 SDスナッチャー

15 SOガンダム ガチャポン戦十2 16 王家の谷、エルギーザの封ED

17 キャルシリーズ

18 キャンペーン版大戦略II

ぎゅわんぶらあ自己中心派

銀河英雄伝説シリーズ

21 グラディウスシリーズ 22 グラフサウルス

23 クリムゾンシリーズ

24 激突ペナントレース 2

25 幻影都市

26 サーク 27 サークⅡ

28 サーク・ガゼルの塔

29 ザナドゥ 30 三国志

31 三国志II 32

THEプロ野球激突ペナントレース 33 シムシティー

シュヴァルツシルトII 35 ジョーカーI&II

水滸伝

スナッチャー

38 スーパー上海ドラゴンズアイ 39

スーパー大戦略 40 スーパーパトルスキンパニック

41 スペース・マンボウ

戦国ソーサリアン 42

43 ソーサリアン 44 增設RAM(M E M-768)

45 ソリッドスネーク

46 大航海時代

ディスクステーション各号 47

48 OPS SG set 3

49 提督の決断

50 ティル・ナ・ノーグ

51 群神都市

ドラゴンクエストII

53 ドラゴン・ナイ ドラゴン・ナイトII 54

55 ドラゴンスレイヤー英雄伝説

56 NIKO 2

57 信長の野望(全国版)

58 信長の野望、戦国群雄伝

59 信長の野望・武将風雲録

60 ハイドライド3

61 パロディウス

62 ピーチアップ各号

63 ViewCAL C

64 秘密の花園 65

ビラミッドソーサリアン 66 ピンクソックス各号

ファイナルファンタジー

ファンダムライブラリー各号 3: 4 3: 4

ブライ上巻 70

ブライ下巻完結網 71 72 フリートコマンダーII

プリンセスメーカ-73

FRAY 74

75 ポッキー2 魔護物語 1 - 2 - 3

77 MIOI# ウルス

78 #・SIOS(ミュー・シオス) ラスト・ハルマゲドン 79

ランベルール 80

らんま1. 2 81

ルーンマスター三国英傑伝 82 ロードス島戦記 83

ロイヤルブラット 笑っせえるすまん

●3月情報号の当選者の発表は56ページからの欄外で発表しています。

M S X FAN 5 A 号 ри (1

(キリトリ数)・

41円切手を 貼ってくだ さい

翻便はガき 105-□[

徳間書店インターメディア MSX·FAN編集部 東京都港区新橋4-10-7

読者アンケート係行

ジをご自由にお書きください。

★編集部へのメッセー

持っているMSXの機種名を書いてください(

	業機	任企	天 名	住所	o ī		
(學校名	ᄴ	상	1/0	34	5月号 <i>0</i> 	*	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1/4							
		操			_	*シリーズものは、	
					ं वि		aaa⊕aaaa yaaaaa
			-		ソファ	ΠとかⅢとか必ず明記してください。	
11	料學	住別	D)		<u></u>	沙龙草	
	ज्ञा	_			でほしい。	月記し	
		78			\$ E	() tr	6
鲈		妆	-		とは	\$	アンケート ② ② ② ④ 予定の周辺機器 [][][] [][] [] [] [] []
-11 1					ig 7		
			1		[-]		
J					L,J		
i		1	1	1			⊕ #

Ε:



▼マウスゲーム# 1 ………35/51 P GIVE ME OXYGEN36 / 52 PTRIANS------37/54 PEXCITING SHOOT38 / 60 **P3**D立体······38/57 PSNOW.....39/55 PINEW TENKING......39 / 62

すなおなゲ な春の空気のなかで に楽しもう。



過半数を超えるマウスユ -のために

M5X2/2+ VRAM64K by MIJINKO-SOFT ▶解説は51ページ



現在Mファン読者のマウス所 持率は55パーセント。87パーセ ントのジョイスティックについ で、2番目に多い周辺機器だ。

せっかくだからいろいろ使っ てみたい。そこで、マウス使用 のゲームが最近だんだん目立ち はじめた。この作品などは、ほ んとうにマウスにぴったりだ。

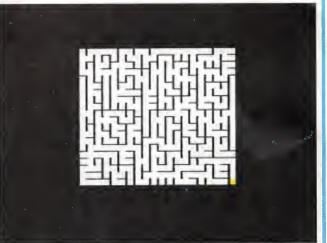
マウスで赤いドットを動かし て、黄色いゴールまで回りの壁 に触れないように迷路を進んで いく。クリアすると、次のステ ージはさらに狭く複雑な迷路に なっている。そのうち、CGの ドット修正なみの集中力と注意 力が必要になってくる。 (\Box)



○最初は、バカにしてるのかと思うほどか んたんな迷路。すいすいクリアする



€クリアするたびに、迷路は狭く、複雑な ものになっていく。でもまだかんたん



●ようやく迷路らしくなってきたところ。壁に気をつけて進んでいくと、道を間違えたことが わかってあわててもどろうとしたとたんゲームオーバー、というケースが多い

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

MOUSE FD5

ジーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「~」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モード(ダーボRユーザーの方へ)「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。 DD に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

酸素を求めるピンポンダーマの人生

GIVE ME OXYGEN

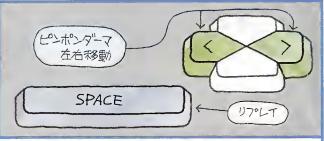


MSX MSX 2/2+RAM8K

by YUKI

▶解説は52ページ

※ターボ日は標準モードで



カフカの小説に、ある朝目が 覚めると自分が虫になっている という話があるけれど、なんと このゲームでは、自分が「ピンポ ンダーマ」という生きものにな ってしまい、毒ガスの実験室に いれられてしまうのだ。生き延 びる方法はただひとつ、「O₂」 (酸素)をとるしかない。

画面の中を跳ねている黄色い 玉がプレイヤーが操作するピンポンダーマだ。カーソルキーの 左右でうまく操作して□₂を取 ろう。画面の下を左に動いてい くのがライフゲージ。□₂を取る とすこしゲージが右にもどるが、 左端までくるとゲームオーバー だ。○₂はなかなか思うように取れないが落ち着いて操作しよう。はたしてきみは、どれだけ長く生き延びることができるだろうか。ちなみに私は尊厳死を選んだ。 (が)







●生き延びた時間がスコアになる。リプレイすると壁の色も変わるぞ

こわいミミズにまずいダンゴムシ

ANTORM



M5X 2/2+ VRAM64K

※ターボ丹は標準モードで

ру Л

▶解説は53ページ

あるところに緑の土に囲まれた世界があった。ここではアリが最もおいしく、ダンゴムシは最もまずい。おなかをすかせたミミズの大五郎はダンゴムシには目もくれず、アリの一郎ばかりを追いかけていた。

このゲームはカーソルキーで アリを操作し、うまくミミズを 誘導して何匹ダンゴムシを食べ させることができるかがポイン トになる。まわりの緑の土にぶ つかったり、ミミズに食べられ るとゲームオーバーだ。 (が)

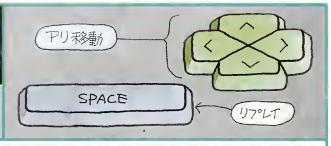
うわー// そんなのアリィ!?



●追いかけるのやめてくれよー! ダンゴムシのほうが絶対においしいって!!



○よし、うまく誘導したギ!! そのまま、そ のまま。それにしてもいやしいミミズだ





●うわー!! たくさんダンゴムシを食べさせたのにまだ追ってくる/ なに、ネズミとミミズが結婚したって? それはネズミにミミズだ、いや寒耳に水だ。なんていってたらゲーム終了

TRIANS.FDS

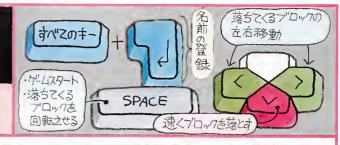
見かけ以上におもしろい奨励賞受賞第1作 トライアンス



MSX 2/2+日AM32K **ターボRは標準モードで

by Toxsoft

▶解説は54ページ





・ これがタイトル。このまま放っておくと、自 ◆全体はこんな感じ。次に落ちてくるブロック 動的にデモが始まる



はNFXTに表示される



○下にあるブロックと ○うまく正方形を作る ○正方形にくっついて ○さらに落ち 組み合わせて



いる三角も消える







●順位が5番までに入ってると名前 が入力できる



○ゲームオーバーにな ○ブロックが上までき てしまうと



○そして、また消える ○再び組み合わさって これが連鎖反応



○消えたブロックの上 ○正方形に隣接するフ のブロックは落ちる



ロックも同時に消える



○これがベスト5までのランキング表だ。高得 点を待っている

このゲームは、「ロイヤル・ナ イン・ゴルフ・クラブ」で第17回 季間奨励賞を受賞したToxsoftの作品だ(当時は本名を 名乗っていたが)。私は1月にフ アンダムに入ったばかりなので、 こんなに偉大な奴だったとは知 らなかった。

一見してわかるように、「コラ ムス」や『テトリス」のようなテ トリスタイプのアクションパズ ルゲームだ。

ってしまう

このゲームは、直角二等辺三 角形のブロックが3つ縦に連な って落ちてくるので、これを操 作して正方形を作って消してい くというものだ。

RUNするとタイトルが表示 され、そのままにしておくと自 動的にデモが始まる。タイトル 画面でスペースキーを押すと、 ゲームスタート。直角二等辺三 角形のブロックが3つ連なって 落ちてくるので、これをコラム スふうにスペースキーで順序を

入れ換え、カーソルキーの左右 で移動、カーソルキーの下で落 下させるなどして下にあるブロ ックと組み合わせて正方形を作 る。すると、正方形およびその 正方形に辺で接しているブロッ クが赤く点滅して消えるのだ。

テクニックとしては、三角の ブロックを(正方形を作らない ように)うまく連続してくっつ けておいて、頃合いを見計らっ て正方形の部分を作る。すると、 くっついていたブロックの固ま りがすべて消えて高得点になる のだ。この手のゲームでは、よ くあることだが、ブロックは一 度に多く消すほどポイントが高

くなるのだ。

消えたあとも、上に積んであ ったブロックが落ちてきて、そ れがまた正方形を作ると連鎖反 応を起こす。これも楽しい。

ブロックが出現位置まで積み 上がってしまうとゲームオーバ 一になる。

得点が5位以内だと名前が登 録できる。名前(日文字以内)は キーボードから入れてリターン キーを押す。スペースキーでタ イトル画面に戻って、再度スペ ースキーでリプレイ。ジョイス ティックも使える。

とにかくおもしろかった。次 の作品も期待したい。 (1)

TET



○ここからはデモ画面の紹介



○雨のように降ってくるトライアンス



○次々と降ってくる



○上まで来ると



ちょっとへたくそなCOMとの勝負も楽し



M5X 2/2+ VRAM64K ※ターボPは標準モードで

by 阿部俊一郎

▶解説は60ページ

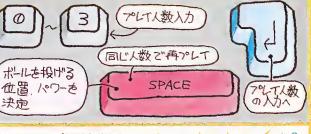
最近、バスケットがはやって いるのか、バスケットボールを ゲームにしたのを多く見かける。 そのうち、本格的バスケットボ ールゲームが来たらいいなあと 思いつつ、今回はバスケットボ



のプレイヤーとCOM 2人の勝負 最初のCOMがシュート!

ールのフリーシュートゲームの 紹介だ。

RUNTS&INUMBER OF PLAYERS (0-3)?」と表示され、プレイ人数 を入力する(最高3人まで)。ゲ ームは3人で勝負するルールの ため、プレイヤーがひとりしか 参加しない場合、残りの2人は コンピュータが操作する。プレ イヤーがいない分はコンピュー タがおぎなってくれるのだ。ま た、①と入力するとコンピュー タどうしの勝負となり、鑑賞す るだけとなる。プレイ人数を入 力すると、ランダムで投球順番 が決まり、ゲームスタート。床 の上を前後にいったり、きたり しているキャラクタをここだと 思う位置で止め、次にパワーが たまっていくので、ここだと思 うところで止めてシュート/ ボールが飛んでいき、緑の丸の 間をくぐればゴール。ゴールす れば画面右上のプレイヤーのと ころに青い丸がつく。勝負は先 に5本ゴールしたら勝ちだ。そ うなってくると、順番がはやい





ほうが有利となってくるね。

「このゲームのテーマはボー ルがゴールに当たったときのは ね返りのリアルさにあります。 三角関数を使って、うまく表現 できたと思うので注目してくだ さい」という作者の言葉通り、ボ 一ルの動きがよくできている。 また、何度もシュートをはずす コンピュータに人間味を感じて しまう。 (5)



ちにシュートが上本も決まらず負けた



○さあ、プレイヤーの番だ。前後に往復運動しているキャラクタのシ ュートする位置を決める。ゴールに近いとシュートの成功率は低いぞ



パワーがたまっていき、

○シュート位置が決まると、 ○シュート! ボールは放物線を描い て飛んでいく。……はずれた

虚空に浮かぶ立体の美をご覧あれ



M5X 2+以降

by MIJINKO-SOFT ▶解説は57ページ

正四面体、正六面体、正八面 体、正十二面体、正二十面体が 画面のなかでクルクルまわるデ モ作品。RUNして、数字キー で見たい立体を選び、次にスピ ードを設定する(Dが最低、300 が最高)。20回、ビープ音が鳴 ると立体が表示される。SCR EEN12を使い、数学を駆使し た、このプログラムの作者が中 学生とはおどろきだ。 (ち)





雪の結晶を作って消すアクションパズル



M5X2/2+VRAM64K

※ターホ日は標準モードで

by FRIEVE

▶解説は55ページ





3種類の雪のブロックを重ね て消すテトリスタイプのアクシ ョンパズルゲーム。

レベル(1~9)を設定してゲ ームスタートだ。雪のブロック は2個ずつ落ちてくるぞ。コン トロールは画面上方でブロック が待機している間(COUNT

が []で落ちてくる)におこなう。 左右の移動と、となり同士のブ ロックの交換のみが可能。3種 類の雪のブロックを重ね合わせ て雪の結晶を作ると、その結晶 のブロックが消える。

雪が1回降りそそぐごとに、 POINTが1増え、POINT が25になった時点で雪を消すと レベルアップ。POINTは25 以上にはならない。

レベルが上がると、COUN Tは早く減り、雪は早く落ちて くる。MISSLINEと書い てあるところまでブロックが来 るとゲームオーバー。 (1)













○積もった雪の上に重ねて

◎雪の結晶のできあがり

○そして、消える

○更に雪は降り続く

○積もり積もってゲーム終了

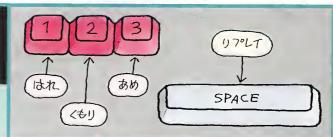
社会のテストか、現在天気ゲーム



M5X2/2+VRAM128K

by RATOC

▶解説は62ページ







○正解するとⅠポイント。そして、火曜日 へと進む

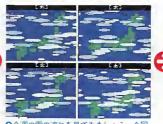
これはタイトルと画面からす ると、一見天気予報ゲームかと 思ってしまうが、実際は都道府 県名当てクイズに近いゲームと いえる。ある場所の天気を聞か れたら、天気図の雲のかかり具 合からその場所の天気を答えて 得点を競うというものだ。地図



○間違うと、ちゃんと「まちがい」と知らせ てくれる(でも正解は教えてくれない)

がカックン、カックンして都道 府県の位置がわかりづらいと思 うが、がまんしたまえ。

RUNすると、まず月曜日の 上空から見た、日本と雲の状態 が表示される。そして、画面下 に示された土地の天気を答える。 地面が見えるところは晴れ、白



○今週の雲の流れを見てみましょう。 的に曇りまたは雨のところが多いでしょう

い雲がかかっていれば曇り、グ レーの雲だと雨と答える。正解 するとスコアが] 点加算されて 火曜に進む。はずれても火曜に 進む。この調子で] 週間の天気 を答えると、日曜日にスコアと ハイスコアが表示される。スペ ースキーでリプレイ。



○日曜になると、スコアが表示される。ス ペースキーでリプレイ

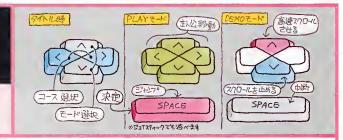
ーム・ランナーとはちょっとちがう



MSX MSX 2/2+ PAM32K ※ターホ日は標準モードで

by TM SOFT

▶解説は64ページ





○カーソルキーの上下でプレイかデモかの 選択。左右でコースの選択ができる

このゲームの題名から、その 昔大ブームを巻きおこしたある 健康器具を思い出した。その名 は「ルーム・ランナー」。自宅で マラソンができるという、まさ に画期的なものであったが、ヘ ルスメーターのようなその器具 を汗をかきながら踏みしめる姿 は、今思うと大変こっけいで赤 面してしまうほどである。

さて、RUNするとタイトル の下にメニューが表示されるの で、カーソルキーでモードとコ 一スを選択しよう。

デモモードを選択すると各コ ースをスタートからゴールまで 見ることができるのだ。コース を最後まで見るか、スペースキ - を押すと終了するぞ。なかな かゴールまでたどりつけない人 は、このモードでしっかりコー スを覚えよう。プレイモードを 選択するとゲームスタート/



失敗すると…

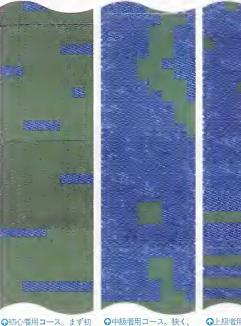


マップは一定の速度でスクロ 一ルしていくので、池にはまら ないように進んでいこう。ラン ナーが画面下に消えてしまうと ゲームオーバーだ。池はスペー スキーで飛び越えることができ るけど、やみくもにジャンプし てはいけない、このゲームはい かにジャンプを使わず、かつで きるだけ池に落ちずにゴールを めざす、という奥のふかーいゲ 一ムなのだ。 (が)

コースは3つだ!!

まずはコース A を選んでカーソル キーの操作に慣れよう。上下左右 だけでなくななめにも移動できる ぞ。どうしてもジョイティックじ ゃなくちゃヤダノ というわがま まなひとは、ポート1またはポー ト2のジョイスティックのAボタ ンを押しながらRUNすれば、ジ ョイスティックでランナーを操作 することができるようになる。

コースAを軽くこなせるように なったら、コースB、Cに挑戦だ。 この2つのコースは大ジャンプが うまくできないとなかなかゴール までたどりつくのは難しい。大ジ ャンプとは6ブロックもの飛距離 のジャンプで、前進しながらスペ ースキーを長く押すのがコツ。



めはこのコースで操作に慣 れて、テクニックを磨け!

曲がりくねった地形が続く

€上級者用コース。ほとん ど海ばかりの面。ジャンプ ので早めのキー操作が大切 の腕のみせどころだ!



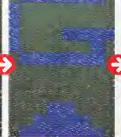
るランナー ファイトだ!!



飛び越えちゃうもんね



みたいな形の池は……



にたどり着いた



◎ひたすらゴールをめざして走 **◎**ヘヘン! こんなのかるー〈 **②**あれ? なんだろ、この矢印 **◎**やったあ!! とうとうゴール **◎**スコア表示、完走すると300点かもらえ、そこから ジャンプ数、ミスの回数×10が減点される

COLUMNS, FD5

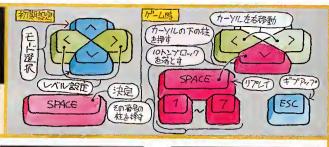
押しつ、押されつもぐらたたき風パズル



MSX 2/2+日AM32K *ターホRは標準モードで

by 情報ノイマン

▶解説は66ページ





○ここでゲームのモードとレベルを設定 まあ、レベル16ぐらいがノーマルだろう



○「definition」モードでゲームス タートだ



番の柱を押しこむときの用意もしておく



乗せてあるので1番は立たない



●2番を押しこむ。2番は4、5、7番を立 たせるが、すでに立っているので関係ない



○続けて、6番を押しこみ、そこ にブロックを乗せる



しこみ、そこにブロックを乗せる

表している。] 番の柱を押しこ

んで、0001010と表示さ

れたら、4番と6番の柱が立つ

という意味。また、立たせたく ない柱には、10トンブロックと

いう重しを乗せてやればだいじ

ょうぶだ。このブロックは1個

しかないが、なんどでも乗せる

プレイできるモードは2つあ

って、1つは「definition」。こ

の柱を押しこめば、あの柱が立

つということを、すべての柱に

対してあらかじめ設定してある

もう1つは「all random」。

柱を押しこめるたびに、常にラ

ンダムで次に立たせる柱を決め

柱を変更できる。

モードだ。

■2つのプレイモード



ブロックを乗せてあるので平気



○最後になにも立たせない5番の柱を押し こんでクリアだ

するにはかなり強引な力技が必

また、すべての柱を押したと きに立つ柱の総数がレベル数に なっているぞ。レベルは31まで 選べるがじつは27までしか遊べ



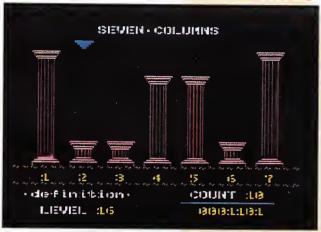


要かもしれない。

ない。P66の解説参照。



○そして、先のプレイにおける結果を表示。 COUNT」が柱を押しこんだ回数。「RE SISTANCE」がもとに戻ってしまった 柱の本数「TIME」がクリアまでにかか った時間(60分の | 秒単位で表示)



◎カウント10にもなったが、全然思うようにいかない。こうなったら、ひとつひとつ柱を押し こんでいって、立つ柱をすべて記録してみることにした(左下の「ちょっとアンチョコ」参照)

ちょっと、アンチョコ

Ⅰ~7番までの柱を押しこん で、立つ柱を記録したもの。 最初に多く柱を立たせてしま う柱を押しこんでおけば楽だ。

- (1) 0110010
- 0001101
- 1101010
- **(4)** 0000001
- (5) 000000
- 1000101
- 0001010

「COLUMN」とは柱の意味。 ギリシャにあるパルテノン神殿 に使われてるみたいな柱を指し ていうのだろう。そんなフ本の 柱をすべて押しこむことを目的 としたパズルゲームである。

RUNして最初にモードとレ 表示される[]と]の数字の列が

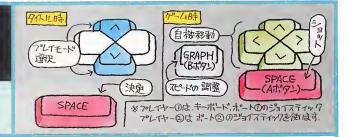
ベルの設定をしてゲームスター ト。柱は押しこむことによって、 他の柱を立たせるスイッチにな っていて(立たない場合もある)、 今押しこんだ柱はどの柱を立た せるかを、「COUNTIの下に



よける快感に酔いしれる横スクロール



▶解説は63ページ





の地球への帰路につこうとしたGEARの 前に突然立ちふさがった謎の物体・・

操作方法は1Pの場合はキー ボードまたはジョイスティック 1、2Pはジョイスティック2 を用いる。Aボタン(スペースキ ー) がショット、Bボタン(GR APHキー)を押すとスピード が1段階ずつアップし、4段階 を過ぎるともとにもどる。

RUNするとオープニングの あと、プレイヤー数を決めてゲ ームスタート。無数に来る敵や 敵の弾をよけ、なおかつ敵を破 壊して突き進む。各ステージに は手強いボスキャラが待ってる ぞ。ただし、このゲームにはパ



○これがタイトルだ。ブレイモードを選ん でゲームスタート

ワーアップがない。作者によれ ば、これは、純粋に弾をよける 快感が味わえるシューティング ゲームを作りたかったためとの ことだ。POWで示される耐久 力が []になるとゲームオーバー。

1プレイヤーモードのときは

オプションが付くが、2プレイ ヤーモードのときは同時プレイ となり、オプションは付かない。 ステージは全部で日ステージ、 1~3 が EASY、4~6 が NORMAL, 7~95HARD. 最終のステージ日までクリアす るのは至難の業。





-ジでのボスキャラとの戦いだ



○点滅しているので2種類に見える





○このシャボンダマはなかなか手強い相手だ



○親王を倒さない限りらちがあかない



●増殖している途中のキャラとボスキャラ



○ぞうりむしは気持ち悪いからきらいだ/



○これはおもしろかったが目玉が気持ち悪い



○やっぱり秘密。自力で見よう

典 闽

94

4

N

料金受取人払 新宿北局承認

46

30日まで 平成5年9月 差出有効期間

07

宿北郵便局 9

財団法人 (東京都新宿区高田馬場 一技術素 4 0 2 0 38)

社会通信教育。 高河流 麗

お出しください。 切手を貼らずに 切手不要

MSX•FAN(4)係

177.1	米	1		
要なことを		1		1
23			:	
4.1		1		
267		,	7	2

★<わしい案内資料

<i>₩</i>	果	胫	年	
	711 <i>1</i> 17		一- -	
作嗯	智等		• • • •	
融	市外番号		☆ □ □ □ □	_
性別	□ □		30	MC
-	市内番号		NOAT AND	V-022
×20	神	様方)	(4)	27

このハガキを今すぐポスト

 $\overline{}$

リ繰

RE

M819SR2408



-(キリトリ数)--



目次

レポート	ちえ熱の選考会レポート44①
読物	スパービギナーズ講座48②
解説	マウスゲーム#151③
読物	GIVE ME OXYGEN524
解説	ANTORM535
解證	TRIANS546
読物	SNOW557
読物	3D立体57®
解説	EXCITING SHOOT ······609
解説	NEW TENKING6210
解說	GEAR63(1)
解説	FIELD RUNNER ·········6412
解説	7-COLUMNS6613
フォーラム	あしたは晴れだ!68(14)
※①~④はアン	ケート番号です。「マシン語の気持ち」は休載します。

SCRUM

採用作品に対してファンダム班員たちの 批評、酷評、ア〜ンド賞賛。今月は採用 作品への各人の評価を公開するぞ。

ちえ熱の選考会レポート

「すみませ〜ん」。2月15日に行われた5月号の選考会にわたしは2時間も遅刻して登場。遅刻することで有名なMOROも定時に編集部に来ており、できる限り頭を低くして、編集部に入っていった。

今月の選考会にはファンダム 班員6名に加え、ブライなどの 巻頭ページを担当する「ささや」 にも参加してもらった(暇そう だったから)。市販ゲームでもめ ったにほめない彼が、アマチュ アプログラマたちの投稿作品に 対してどんな評価をするのか、 興味があるところだ。 最近のファンダムに投稿される作品をみると、実用ソフトや、 デモタイプの作品が増える傾向 にあるようだ。

今月の選考会出品作品のなか で目に付いたのも、そういう実 用ソフト(?)タイプのもの。

TACKY作の『生体周期占術』。生体周期(バイオリズム)とはわれわれの身体、感情、知性のリズムを的確に把握する科学的手法。これによって仕事、勉強、人間関係、恋愛感情、金銭の出入りのよしあし、事故、病気などの危険日をズバリあてることができるのだ。この作品で

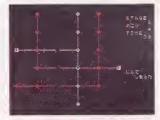
は自分の生年月日をインプットし、次に占いたい年月をインプットすれば、その月の自分のバイオリズム曲線を画面に表示し、危険日を占ってくれる。また、RATOC作の「NEO TIMER」はMSXの内蔵タイマーを利用したデジタル時計の作品であった。「アナログ時計のほうが作るのは難しい」とはコルサコフのひと言だ。

さて、先月で採用か否か宿題となっていた成川友仁作の「MESOPOTAMIA」は採用を見送ることに決まった。テストプレイヤーだったファジー鈴木がいうには、「はじめて見たときは、編集部一同、おおこれは光栄の新作か、と思ったほどビ

ジュアル的にすぐれているが、いかんせん、独立した戦闘シーンがないのが最大の弱点。ゲーム全体が無機的で、数字の羅列で終わっているのが残念。もっと感情移入できる要素がほしい」とのこと。あれだけのゲームを作ってしまう成川クンのことだ。次の作品こそ期待して待っているぞ。 (ちえ熱)



○イベント会場などでは盛り上がるだろうと思われる「RUSH UP!」。しかし、いまい
ち記録に対するこだわりが持てなかった



◇決まった順番に電気が流れる電線の上を ゴール目指して進んでいく「電撃野郎 A チーム」



「アシカの修業5」、サブタイトルは「In the Ocean」。グラフィックはすばらしいが、 ゲーム性がそれにあっていなかった

	作品名	作者	作品内容		
1	WATER BALL	water ball	雲の上で雨粒が戦う2人対戦ゲーム。ジャンプするたびに雲が消えていく		
ı	空中戦	water ball	思う存分飛びまわりながら、相手とドッグファイトを行う2人対戦ゲーム		
ı	がんばれ! あたり屋	木村大輔	向かってくる車をよけず当たりにいき、いくら稼げるか競うゲーム		
ı	NAWABALI	都島コン研とAIST	自機をカクカクと方向転換しながら操作する一風変わった生き残りゲーム		
ı	NEO TIMER	RATOC	いかにもデジタル時計らしいデジタル時計。デザインがグッド		
1	このやろう! ぶっとばすぞ!	しろいからす	人間(日頃、気に入らないヤツをだぶらせる)にむかって爆弾を落とすゲーム		
N	THE SLALOM	Toxsoft	木をよけ旗の間を滑っていくスキーゲーム。スクロールがぎこちなかった		
N	西洋弦楽器	KANU-SAN'92SOFT	ギターシミュレータソフト。45ページ下とディスク参照		
N	前ゴンスペシャル	伊藤辰	6 段重ねのだるま落としゲーム。発想はおもしろいが、動きが不自然		
N	生体周期占衔	TACKY	好きな月のバイオリズムを表示させることができる。文化際などで受けそう		
N	電撃野郎Aチーム	中江俊博	電線の上をすすみゴールを目指す。電流に触れるとアウト		
N	RUSH UP!	阿部後一郎	重力、助走のスピードを決めハイパー方式で坂道をかけ登る。なかなかハード		
10	アシカの修業 5	木内靖	アシカシリーズ5作目。エサを取りクラゲの編隊を突破するワンキーゲーム		

今月は、見ての通り、「ちえ熱の選考会レポート」は2ページとなった。なぜこんなに広くなったのかというと、採用された作品(集計結果においてベスト5だったもの)に対して選考メンバー全員のえらそうなコメン

トを載せているからだ。

それぞれのコメントのバック に大きく入っている薄い数字は 選考会時の評価点だ。しかし、 よく見ると、評価点とコメント がちょっとくいちがっているも のもあるよね。これは、評価点 は選考会のときに付けるが(あたりまえ)、コメントは選考会の1週間以上もあとに書くので、選考会後、いろいろ作品をプレイしてみて最初のときの印象が変わってしまうことがあるからだ。だから、いちばん高得点の作品がいちばん優秀だってことにはならない。

選考員たちはいっぱしの評論

家になったつもりで、採用作品に対して「ここがいいからこの作品は採用されたのだ」とか「この作品のここが不満」といった、ほめ言葉や、辛口の批評なと、書きたいほうだい書いているが、それでは不公平なので、このコメントに対する投稿者、読者の反論などもファンダムスクラムでは待っているぞ。 (ち)

	GEAR	ANTORM	TRIANS	EXCITING SHOOT	マウスゲーム# 1	FIELD RUNNER
	総計56点	総計52点	総計50点	総計49点	総計47点	総計47点
Orc 付録ディスク、	動きがていねい、シュ	ヘビをゲームに使うの	テト〇スやコ〇ムスが	ボールの動きはよくつくってあります。投げる位置と強さのパランスの調整が今一歩でした。借しい。	選考会で迷路の道幅が	ジャンプしてよけると
F M音楽館担当	ーティングゲームの面	はよくあるけどミミズ	苦手な僕でも連鎖反応		2 ドットのところま	点数が下がってしまう
者。千枚以上の	目躍如(めんもくやく	はあまり見ないです。	でブロックが消えて、		でいきました。あとは	という要素が、ゲーム
C G をコレクシ	じょ)ってところです。	ミミズは好きなのでよ	ゲームが結構楽しめま		いいマウスがないとつ	をうまく引き立ててい
ョンしている。	難易度に難あり。	い(意味不明)。	す。目指せ 億点!		らいです。	たようです。
がまこ ファンダムの投稿整理に欠かせない人物。趣味は競馬とオカリナだ。	なかなかいいんじゃないかな、でも惜しいのは敵キャラが多彩なわりに後半にならないと出てこないことか。	ミミズのスムーズな動きがこのゲームのすべて。でも本当にミミズがこんなに速く動いてたら怖いよう。	ありがちだけどゲーム としてはよくできてる のでは。個人的にはデ モが付いてるのが気に 入ったところ。	演出がうまいよね。選 考会ではコンピュータ 操作のキャラもボコボ コシュートをはずして て笑ってしまった。	はじめはどうしてドットがこんなにちいさい のかわからなかったけ ど、面が進むうちに納 得。うう、せまい。	このゲームはプレイし てみないとおもしろさ がわからないかも。コ ース C はムズイぞ。 B G Mがあったらなあ。
コルサコフ ファンダム班の ファーザー。と きに優しく、と きに冷徹に、だ いたい意地悪。	目立つし、いい作品だ と思うが、スペースマ ンボウのほうがおもし ろかった。コナミと比 べるなって。	ゲームはともかくタイトルが新しくて気に入った。ANT(アリ)とWORM(ミミズ)の合成語だそうだ。	わたしのきらいなテト リスタイプだが、よく できているものはしょ うがない。デモがすば らしい。	ボールの動きがこまや かなので、作者を見た ら阿部俊一郎。動きと 作者の名前だけで採用 しようと思った	Orcの模範プレイを 見ているとすごくおも しろそうだった。でも、 ときどき壁をすりぬけ るのがブー。	最初にゴール前の矢印を見たときは、パリの 灯を見たリンドバーグ の気分。もっとおもし ろくなりそうだけど。
ささや ゲーム攻略記事 担当者。女と食い物にはスーパ ーマン的に目ざ とく手が早い。	バッと見てグラディウ スに似ているが、ゲー ムとしてはとてもいい できだ。ターボR専用 というのが惜しい。	アリとミミズという設 定がイヤだね。ミミズ はアリを食べねえぞ! それを考えなければけ っこう遊べるな。	今回のノミネート作品 のなかで、僕が一番燃 えたゲームだ。ただオ リジナリティーが少し 欠けているかな。	なんだかなあ、フリースローという発想はいいんだけど、キャラの動きがぎこちない。エキサイトねえ。	ああ、なんかイライラ しそうなゲーム。でも クリアできないと悔し いから、ついついやっ てしまうのだ。	画面が単純なのを除けば、いや、単純だから いいのか? キャラが もう少し大きければよ かったのでは。
ちえ熱 当コーナー担当	こういう作風はファン	逃げるだけのゲームは	ブロックの積み方、消	ボールなどの動きが気	マウスで操作+迷路を解く。これは食い合わせが良くない。ツマヨウジでこはんを食べておもしろいか!	l コース、l コース
者。みんなから	ダムには似合わない気	よく見るが、敵を誘導	し方、どれをとっても	持ちいい。しかし、ゲ		別々にあるのではなく
この表の原稿を、	がする。しかし、2人	してやるという目的を	奥深いゲーム。ぜひ、	ームはワンパターンに		A→B→Cコースと順
とりたてる使命	同時にプレイできるの	もって、積極的にプレ	みんなもこのゲームに	なりがち。いかに飽き		にクリアしていくゲー
を背負う。	がポイント。	イできるのがいい。	はまってほしい。	させないか工夫が大事。		ムのほうが私は好きだ
にゃん☆ 今月の「あかん	パワーアップなどがな	アリを追いかけるミミ	よくあるコラムスなど	ボールの跳ね返る動き	内容はいまいちなので	そこそこおもしろいと
ペドラゴン」の	く、やや物足りない感	ズの動きが、おもしろ	をまねしたというのが	と、プレイヤー位置と	すが、あのプログラム	思うのですが、プログ
プロテクトをは	じ。でも、全体的に良	く表現されていて、そ	マイナス要因ですが、	パワーの関係が不自然	の短さで、迷路を作っ	ラムの長さと内容を考
ずした男。MSX	くできていますからそ	れで! 画面というの	それなりに遊べるよう	だったので、ちょっと	ているという点を評価	慮すると、もう少しと
より98が得意。	のへんを考慮しました。	がポイントでした。	ですので。	厳しくなりました。	しました。	いうところです。
MORO スーパービギナ	テクニック、完成度と	ミミズの動きは評価で	点数は見た目のもので	バランスのとれた良く	新鮮さのある作品で、	辛い評価だが、動きと
ーズ講座担当者。	もに優秀だが、スコア	きるが、この手のアイ	今なら9かな。意外に	まとまった作品。選考	アイデアを買って点数	操作性、判定の甘さか
たまに編集部に	がない、難易度が高す	デアの作品はよくある。	奥が深く、遊べた作品。	会でのCOMの動きが	を付けた。マウスの普	らこの点数を付けた。
きて、麻雀をし	ぎるなどゲームとして	プログラム面での期待	4880万点を超えたが	良く、乱数のみとは思	及率が低いころには採	見た目も内容もおもし
て帰る。	の楽しさが乏しい。	を含んだ点数にした。	作者に勝てたかな?	えなかったが。	用されなかったかも。	ろいとは思えなかった

コルサコフの

西洋弦楽器

GUITAR, FS5

のせちゃえ、いれちゃえ

FM音源のギターの音は6声の コードで聴くと、思ったよりもナ イロン弦のギターの音に似ている

MSX 2/2+VRAM64K要DbyKANU-SAN'92 SOFT

ので、ちょっとびっくりした。 この作品、キーの反応が悪いた めか、選考員にギターを弾く人が 少ないためか、支持したのはわた し1人で、全体的に評価は低かっ た。それでブッブツいっていると、 いつのまにか、ちえ熱のやつがこ んなコーナーを作ってしまった。

> 「西洋弦楽器」は、見た目どおり のギターシミュレータ。2月号の

「トランペットの調べ」に比べると、 ちょっと落ちるが、目指す方向は たいへん好ましい。

■使い方

弦の上にある赤丸をセットして スペースキーを押すと、赤丸の位 置を指で押さえたのとおなじ音が 出る。赤丸は、白丸になっている ときにカーソルキーで上下に動く。 カーソルキーの左右を押すと、白 丸のある弦が変わる。

F1~F9にコードがプリセットされていて、たとえばF1を押すとC、F2を押すとEm、以下、Am、Bm、D、G、F、F#m、Eの各コードのポジション

が瞬時に押さえられる。逆に、な にか音を出してからF10を押す と、そのときの音名が左上の表示 部に表示される。

スペースキーを1回押すとけっこう長いあいた鳴るが、押しっぱなしだとちょっと刻む感じになる。かんたんな弾き語りはできそう。

また、赤丸は上のほうに押しやると消え、その弦の音は出なくなるので、コード以外の演奏も理論的にはできる。「禁じられた遊び」だって、出だしだけは弾けた。このノリを発展させて、1本1本の弦をもっとうまく操作できるといいのにね。 (コ)



○古い話だが、故・手塚治虫の「おむかえで ゴンス」かヒョウタンツギをほうぶつとさせ る。 そのうえ、こういう体型の男がかつて 編集部にもいたなあ、などとむかしのこと を思い出させる「西洋弦楽器」の画面

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105 東京都港区新橋 4 - 10 - 7 - 7 - 1 M MSX・FAN編集部「5月情報号確認用データ」係まで。

ない。4点=やめたほうがいい。3点以下=採用は阻止したい。7点=採用してもいい。6点=採用レベルの作品だ。5点=わからない。4点=やめたほうがいい。3点以下=採用は阻止したい。7点=採用してもいい。6点=採用レベルの作品だ。5点=わから

ファンダムの募集要項が変わった

冬から春に季節はかわり、衣替えの時期だ。ファンダムも重くなってきた従来のシステムを脱ざ捨て、新たなシステムを着ることになった。先月の4月号の投稿募集要項のページで、ファンダムの募集要項がいままでと変わっていたことに気づいてくれたかな?

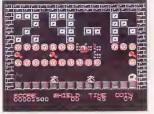
付録ディスクにファンダムの プログラムがすべて収録され、 ディスクユーザーはプログラム を打ちこむ必要がなくなった。 それならプログラムの長さにこ だわらなくてもいいのではないか、画面数の枠組はリストを不要に見にくくしたり、作品の完成度を阻害したりしていないか。これは以前からファンダムで思案していたことだ。これを新システムに反映した。

今までのシステムは廃止され、 新たに「1画面部門」、「一般部 門」、「口部門」の3部門を設ける ことになった。「1画面部門」は いままでの1画面タイプと募集 内容はまったくおなじ。「口部 門」は今月採用された「GEA P」みたいに、BASICリストの形では掲載が不可能な作品などの、受け付け部門だ。残る「一般部門」は先の両部門以外の作品の受け付け先となる。詳しくは81ページのファンダムへの応募要項を読んでね。

また、新システムにともなって奨励賞のほうも変わった。今までの季間奨励賞のかわりに「ちえ熱賞」、FP部門奨励賞のかわりに「ちえ熱賞」がファンダムに初登場してきた新人作者に対して、「TIM大賞」は優秀な作品に対して贈られる賞だ。

ところで、プログラムを打ち

こんでいる人も約10パーセントいるので、入力しやすく、かつ簡潔なプログラムであってほしい、という気持ちは変わらない。あくまで、プログラム作品だということを忘れずに。 (5)



◇投稿作品新着分から、タコ&イカシリーズ第3弾/ OFUKO作「タコ&イカ 〜竜の住む魔城篇〜」。この作品は6つのファイルから成る。これまでファンダムでは 敬遠気味だった大作、超大作も大歓迎だ

情報 局 『JULIUS7』の鑑賞モード

ファンダムスクラムあてに投稿されてくるハガキに「家族全員で『JULIUS 7』(1992年3月号掲載)を楽しんでプレイしています」という内容のお便りを見かけた。それには「32767枚までメダルが稼げる改造法」も書いてあったが、これは今月保留します。それにしても、JULIUS7にはまっている人は多いのかもしれない。

今回、村瀬昭一さん(東京都・32歳)が送ってきてくれたのは、そんなJULIUS7を鑑賞モードで楽しむ方法だ。やり方は、RUNしてグラフィックを描画中に〔ESC〕キーを押し続けてゲームスタートを待っていればOK。カーソルキーでリールを止めたりしなくても、

だだ見ているでけでコンピュータが勝手にゲームを進めていく。また、グラフィックを描画中に[SELECT]キーを押し続けていると、モードの設定をすること(カーソルキー上で変更、スペースキーで決定)が可能だ。 (ち)



○パチスロ同様根強く幅広い人気のある本格的パチスロシミュレータ「JULIUS7」

MS-DOSとかMS-Cってなに?

最近、MS-DOSとか、 MS-C入門とかの本が 売っているけど、これはMSXの 本なのですか?

(東京都・小川将/11歳)

MSXの本ではないが、 MS-DOSというのは マイクロソフト社の開発した有名 なDOSのことで、CPUに8086 シリーズを使っている世界中のコ ンピュータで使われている。PC 98などではこれがないことには、 なにもできない。ではMSXには まったく関係ないかというとそう いうわけでもない。MSXのディ スクはMS-DOSとディスクの フォーマットが同じなので、720K Bでフォーマットされたディスク を読み書きできる。プログラムは 無理だがデータくらいならば共有 することが可能だ。

またMS一CとはMS一DOS上で動作するC言語のことだ。使用するには最低限ハードディスクに数MBもの空き容量が必要で、快適に使うならばメモリも数MBは必要だという。個人で使うにはちょっと高級なC言語らしい。米国国家規格ANSIに準拠している関数ならばたいていの場合どのC言語でもサポートしているので、MS一Cの本などはMSXのCを使ってプログラムを作るときには、少しくらいは参考になるかも知れない。

情報局

ごめんなさい。『JULIUS7』のリーチ目の間違い

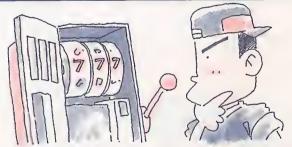
「『JULIUS7』(1992年3月号掲載)のリーチ目がおもいっきり間違っています。正しくは、中リールおよび右リールの中段にオレンジ、下段にプラムの組み合わせで、8枚小役がそろったときです。また各リールの大きなスベリもボーナスの可能性があります」というハガキをJULIUS7の作者から受け取りました。確認したところ、たしかに3月号で遊び方の説明のリ



ーチ目のところが間違っているの が判明しました。

大ボケかまして申しわけありません。作者のLEMON SONG SOFT、読者のみなさんにおわびして訂正します。下に正しいリーチ目を掲載してあります。赤線内のようなパターンが現れたら、レギュラーボーナスやビッグボーナスが近いしるしです。がんばってください (ち)











トリガーの連続入力を防止したい

トリガーの連続入力を防 止したいのですが、どう すればいいんですか? どんな方 法があるのですか?

(東京都・矢代真/14歳)

トリガーの連続入力を防 止する方法には、2つの 方法がある。

まず、1つ目の方法として、ト リガーの入力があったら入力が終 わるまで待つというもので、たと えばメッセージを読み終わったら スペースキーで次のメッセージが 表示される、などというときに使 用すると有効な方法だ。入力待ち のあとに、入力の終了待ちを行え

ばいいのだ。

もう1つは、変数を使って入力 を受け付けるかどうかを判定する やり方で、前述のやり方とは逆に、 入力が終了するまで待つことがな いので、別の処理をしながら連続 入力を防止できる。

この方法での変数の使い方には いろいろあるが、たとえば、 $S=T:T=STRIG(\emptyset):$ IF S=Ø THEN IF T=-1 THEN~ のようにすると、連続入力が防止 される。この用例では、変数Sへ の代入文の位置と、先にSの判定 を行うのがポイントになる。

状況に合わせて選ぼう。 (M)

グラフィック画面でINPUT文を使いたい

ゲームをSCREEN5 で作っているのですが、 プレイヤーが名前を入力するとこ ろで、「INPUT文」を使うとそ のとたんにテキストモードにもど ってしまいます。グラフィック画 面でINPUT文は使えないので すか。(兵庫県・ぴかっと/14歳)

結論からいうと、グラフ ィック画面でINPUT 文は使えません。強制的にテキス トモードになってしまうからです。 でも、おなじようなことをグラフ ィック画面でやる方法はあります。 まず、INPUT文の働きは、 ①入力待ち(リターンキーまで)

②入力されたものの表示 ③入力されたものを変数に入れる の3つです。これを、INPUT \$(n)という関数(nは入力待ち する文字数)を使って次のように実 現することができます。 10 SCREENS

20 OPEN"GRP: "AS **# 1**

30 D\$=INPUT\$(1)

40 PRINT #1, D\$; 50 A\$=A\$+D\$

60 IF D\$<>CHR\$

(13) THEN 3Ø まだ細かな部分が不十分ですが、 いちおうこれで「INPUT A \$」に近いことができます。(コ)

ファイルを整理したいのですが…

フロッピーディスク等で 「FILES」を実行した とき、当然ファイルがズラズラと 表示されるわけですが、ここでい つも疑問に思うことがあるのです。 それはファイルの順番です。ファ イルがバラバラになっていると見 づらいので、整理したいのですが ……。何とかならないものでしょ うか。(茨城県・酒出智之/16歳)

ファイルの順番をディス ク上で並べかえるコマン ドはないので、ちょっと難しい。 MSX上で実現するには、MSX がファイルをどのように管理して いるのかを、知る必要がある。ま たディスクの読み書きの知識も必 要になる。

FILESとしたときに表示さ

れるファイル名は、2DDフォー マットのディスクの場合、セクタ 7~13に書かれていて、その先頭 から1つのファイルにつき32バイ トずつ使われている。32バイトの 内訳はファイル名、拡張子、ファ イルの大きさ、セーブされた日付、 ファイルの開始クラスタ、ファイ ルの属性などだ。

この順番は入れ替えても特に問 題はない。ファイル名は32バイト の先頭から8バイト、そのあと拡 張子が3バイト、これを見ながら 32バイトずつ入れ替えてやればよ いのだ。セタクの読み書きの方法 はここでは教えられないが、知っ ていれば試してみるとおもしろい。 なお、ディスクを壊すおそれがあ るので、バックアップをとってか ら実験しよう。 (0)

(ショート講座)BGMを鳴らしたい その2

今月の目的は「BGMがないプロ グラムに、一応BGMをつけてみ る」ことだ。BGMをつけるための プログラムは4月号で掲載された、 『PEGUINGS』を選んでみた。

まず、最初に考えることはBG Mの曲を何にするかだ。最新のヒ ットナンバーをBGMにしたいと ころだが、ちょっと無理なので『チ ューリップ」の前半部分だ。それで は、4月号付録ディスクから 『PEGUINGS』をロードしてくる。 「細かく交互に実行すること」と前 に教わったことをふまえて、次の プログラムを加えてみた。

5 ON INTERVAL= 6Ø GOSUB 1ØØ: I NTERVAL ON

100 PLAY"V15L4C DERCDERGEDODE

D": REURTN

これで1秒間隔ごとに行100の BGMルーチンを実行するように なった。RUNしてみると、音は 鳴るのだがペギングが動かない! そこを偶然通りかかったNOP(元 Mファン編集スタッフ。プログラ ムの達人である)に原因を聞いてみ た。原因は割りこみ間隔が短いと ころにあるという。行100の「: R ETURN」をとり、 RUN 100

と打ちこむと、約7秒音楽が流 れた。この時間と割りこみ間隔を おなじにすることが大事。よって、 INTERVAL=42016 なおすとBGMを鳴らしていても、 ペギングは動くのだが……。まだ 問題がありそうだ。

(次号につづく)

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになっ た2色記事のベスト3」をハガキに 書いて送ってください。下のハガ キの書き方をよく見てね。また、 「あしたは晴れだ!」の今月のテー マに対する意見も書いてくれると うれしい。しめ切りは4月末日。

■ハガキの書きかた

抽選で10名にオリジナルグッズを プレゼントするよ。

■アンケート集計結果(3月号) それでは、3月号の集計結果を 発表しよう。3位は「アルゴリズム 甲子園」、2位は「あしたは晴れ だ!」、1位は「スーパービギナー ズ講座」でした。



スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コー ナーでのハガキによる投稿を募集 している。

●質問箱=読者から寄せられた 質問にお答えしている。プログラ ムがうまく動かないときや、知り たいテクニックがあるときなど、 広く質問を受け付けている。解答 はそのつど適任者がおこなう。

●情報局=掲載プログラムの改 造法やウル技、バグ情報、読者へ のメッセージなどを募集。掲載者 にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものず ばり、たった1行のリストででき たプログラム。ゲーム、ツール、 CGなんでもOK。こちらも掲載者 にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ!=7月号のテ ーマ「MS Xの市場拡大をねらう」 について、みんなの意見を大募集 (しめ切りは4月末日)。また、「あ したは晴れだ!」のテーマ案も同 時に募集中。疑問に思っているこ とや、いろいろな人の意見をきき たいことなどをハガキに書いて送 ってほしい。意見とテーマの採用 者には記念品を贈呈する。どしど し、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファ ンダムスクラム・〇〇〇」係まで (〇〇〇に各コーナー名を入れる)。 住所・氏名・年令・電話番号も忘 れずに。アンケートハガキのメッ セージ欄でもOK。ただし、コーナ 一名を明記すること!

【3月号ファンダムアンケート当選者発表】〈青森県〉志賀政則〈埼玉県〉海 藤修〈東京都〉石神健・小林一樹〈神奈川県〉酒井太良〈滋賀県〉柴田一浩〈大阪府〉 花房健・寺嶋義信〈福岡県〉諌山貴由・江上仁





イツクこの

今回は、「それほどCGなどに 興味はないが、MSXで絵を描 くとは、いったいどんなものな のだろう」という、ほとんどグラ フィック未体験者のために、グ ラフィック画面との接し方につ いて、紹介しよう。

ただし、SB講座はCG講座 ではないので、うまいグラフィ ックの描き方などは教えられな い。あくまで、自分の手でプロ グラムを組んで、グラフィック 画面を使ってみるための手ほど きにすぎない。そもそもわたし 自身、CGは苦手なほうなのだ。

■グラフィック画面のいろいろ グラフィック画面とひとくち にいっても、それぞれ特徴を持

った画面がいくつもある。

そのなかでも、SCREEN 2~4までの画面と、SCRE EN5以降の画面では、大きな 差があるのだ。

とはいうものの、いったいど れくらいの差があるのだろうか。 まず、SCREEN2~4で は使えないが、SCREEN5 以降なら使える命令がある。

グラフィックの複写や重ね合 わせなどで威力を発揮するCO PY命令や、複数の画面を扱う ことができるSETPAGE命 令などが、まずあげられる。

また、命令自体はあるが、そ の機能に差があるものがある。 PAINT命令で塗りつぶす とき、SCREEN2~4では 枠と同じ色でしか塗ることがで きなかったが、SCREEN5 以降では違う色で塗ることがで きる。

さらに、LINE命令などで、 SCREEN5以降ではロジカ ルオペレーション(論理演算)を 使うことができるので、グラフ ィックの反転や特定の色以外の 塗りつぶしなどができておもし ろい。

これだけでもSCREEN5 以降のほうがグラフィックを扱 うのに、いろいろできて便利な ことがわかる。

■おすすめはSCREEN5

ところで、SCREEN5以 降なら、どの画面でもグラフィ ックが扱いやすいかというと、 そうでもないようだ。

MSX2では、SCREEN 5~8の4つの画面が使えるが、 それぞれの画面モードの特徴と 使いやすさについて紹介しよう。 (SCREEN5)

特徴がないように思われるく らい標準的なグラフィック画面。

横256ドット×縦212ドットの 画面構成で、色はパレット16色 を自由に使うことができる。

ページは4(VRAM64Kで は2)ページ使用可能なので、ア ニメーションやCOPY命令を 駆使したゲームなどでよく使わ れている。

扱いやすく、グラフィックエ ディタなどのツールも多い。

(SCREENG)

特徴は、パレット16色のうち、 たったの4色しか使えない反面、 横のドット数が512ドットとふ つうより細かくなっていること。 グラフや文字を表示するのには いいかもしれない。ページが4 (VRAM64Kでは2)ページあ るので、もしかしたら使い道が あるかもしれない。

(SCREEN7)

この画面もSCREEN6と おなじく、横のドット数が512ド ットと細かい。ただし、パレッ トは16色を自由に使える。

CGを描くのには向いている 画面のようで、投稿の大半はこ の画面のものだが、意外と対応 しているグラフィックエディタ は少ないようだ。

SCREEN6もそうだが、 構のドット数が細かいので、R GB入力のモニターでも縦の線 が細くて見づらいのが難点。

(SCREENS)

特徴は256色が自由に使える こと。色数が多いのはいいが、 0~255の色コードと色との対 応を覚えるのがめんどうだし、 パレットもなく、スプライトの 色が固定16色しか使えないなど ちょっととっつきにくい。

SCREEN7と8は、VR AM64Kの機種ではふつうは使 えない。また、ページはそれぞ れ2ページずつ使用できる。

SCREEN5以外の画面は

今月のSB鵲座では、MAKEDATA、BASで利用できるグラフィックが作れる、サンプルリストIを掲載した。やり方は、まず行100からのDATA

状況に合わせて使用したほうが いい。また、SCREEN6と フでは横のドット数が倍になっ ているが、スプライトの座標は 変わらないので注意が必要だ。

■グラフィックとの接し方

プログラムでグラフィックを 扱うには、2つの方法がある。

1つは決められた絵を作成す るプログラムで、ゲームの背景 やAVフォーラムのビジュアル 作品がそのたぐいだ。

もう 1 つはエディタなどで、 グラフィックを作る手助けをす るプログラムだ。

グラフィックに慣れるいちば んいい方法は、エディタを自作 することだと思う。グラフィッ ク命令の機能も覚えられるし、 処理の組み方もいろいろあって 力が付くので、ぜひ挑戦しよう。

■ちょっとした注意事項

グラフィック画面を扱うとき、 注意してほしいことがある。

SCREEN命令で画面モー ドを設定すると、自動的にCL Sが実行されること。CLSが 実行されると、画面が周辺色で 塗りつぶされるので、画面モー ドを変えてから周辺色を設定す るときはCLSを実行しよう。

ページ 1 以降の画面を使うと きもプログラムの始めでCLS をして初期化しよう。画面モー ドを変えただけではページ1以 降はCLSされないからだ。

パレットを切り換える場合、 画面モードが変わるとパレット が初期化されるので注意しよう。

【3月号のフォロー】3月号で掲載した「MAKEDATA、BAS」の使用方法について、多くの質問電話や質問ハガキがあった。そのつと詳しく説明し ていたのでは大変なので、分かる人には分かる、という程度で答えていたが、やはりものがものなだけに、きちんと誌面で答えなければいけない。そこで



プログラムで 絵を描く

プログラムで絵を描くというのは、文字通りプログラムリストにあるグラフィ ック命令によって、画面に絵を表示するということだ。だから、あらかじめ、 どのような絵にするか決めておかなければうまくいかないし、どんな絵にする かによって、プログラム中で使用される命令も変わってくる。単純なパターン や背景を使うときは、プログラムで描いたほうがいい場合が多いのだ。

■リスト 1 パターン作成プログラム

- 10 SCREEN5: COLOR15,0,0:CLS
- 20 FORY=0T015:READ A\$
- 30 FORX=0T015
- 40 C\$=MID\$(A\$,X+1,1)
- 50 C=VAL("&H"+C\$)
- 60 PSET(X,Y),C
- 70 NEXT:NEXT
- 80 IFSTRIG(0)=0THEN80 ELSEEND
- 90 COPY(0,0)-(15,15)TO"SAVE .GRP": END
- 100 DATA 0000088880000000
- 110 DATA 000088888800000
- 120 DATA 0000888888800000
- 130 DATA 00008B8888808000
- 140 DATA 00008B4B88800800
- 150 DATA 00000B4BB8800800
- 160 DATA 00000BBB88088000
- 170 DATA 0000007770000000
- 180 DATA 0007447744000000
- 190 DATA 000744444400000 200 DATA 0007444444400000
- 210 DATA 000744444F00000
- 220 DATA 00007447FF400000
- 230 DATA 0000077444440000
- 240 DATA 0000CC44444C0000
- 250 DATA ØØØØCCC444CØØØØØ

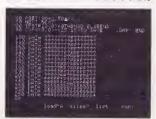
■プログラム解説

- 10 画面モード設定/画面の色設定/ 画面消去→画面が背景色(黒)になる
- 20 丫座標用ループ開始/パターンデ 一々読みごみ
- 30 X座標用ループ開始
- 4n 読みこんだパターンデータを、X 座標の増加とともに、左側から1文字 ずつ取り出す

■使用方法

このリスト 1 は、あらかじめデータ のところに示されたパターンを、画面 に表示するプログラムだ。データは、 16進形式の文字列データで、それぞれ 1文字で1つのドットの色を表す。

プログラムで絵を描くには、この他 にも、DRAW命令やLINE、CI RCLE、PAINTなどの命令もあ



○行100以降のデータをいろいろ変えてみ よう。たとえばこのようにすると

- 50 取り出した文字を数値に変換
- 60 指定座標に点を表示
- 70 X座標、Y座標のループ閉じ
- 80 スペースキーが押されるまでこの 行を繰り返し、押されたら終了する
- 90 画面に表示されたグラフィックを
- ディスクに保存して終了する 100~250 パターンデータ

り、これらはいずれ紹介しよう。 行80を削除すれば、作成したパター ンをディスクに保存してくれる。ちな みに、保存したパターンは、3月号で 付録ディスクに収録した「MAKED ATA、BAS」で使用できる。 ※付録ディスクに収録されています

ファイル名SAMPLE-1. SB5



○どこかでみたような絵だが、こんなパタ ーンのグラフィックが表示されるのだ

ツールなど で絵を描く

■リスト2 簡易線画ツール

- 10 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:CLS
- 20 SPRITE\$(Ø)="みた9♠":C=15
- 30 'on key gosub,,,,,,,200,300:GOSUB120
- 40 A=PAD(12):XX=X:YY=Y
- 50 X=X+PAD(13):IFX<0THENX=0 ELSEIFX>255T HENX=255
- 60 Y=Y+PAD(14):IFY<0THENY=0 ELSEIFY>211T HENY=211
- 70 A=VAL("&H"+INKEY\$):IFA>1THENC=A
- 80 PUTSPRITE Ø, (X,Y),C,Ø
- 90 IFSTRIG(1)THENLINE(XX,YY)-(X,Y),C
- 100 IFSTRIG(3)THENCLS
- 110 PUTSPRITE Ø, (X,Y), C, Ø:GOTO40
- 120 FORI=9T010:KEY(I)ON:NEXT:RETURN
- 130 FORI=9TO10:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN
- 200 ' F9 キー サンフ°ル:カッメン save
- 210 GOSUB130:BEEP
- 220 BSAVE"SCREEN5 .GRP",0,&H69FF,S
- 230 GOSUB120: RETURN
- 300 'F10 +- サンフ°ル:カ[™]メン load -
- 310 GOSUB130:BEEP
- 320 BLOAD"SCREEN5 .GRP",S
- 330 GOSUB120:RETURN

グラフィックエディタなどのツールを使って描くのがふつうだろう。使う人か ら見れば、直接画面に絵を描くようなものだけど、プログラムから見れば間接 的に絵を描いているわけだ。

プログラムではどうやっても描けそうもない絵、たとえばアドベンチャーゲー

ムに出てくるCGなどは、とてもプログラムでは描けない。こういった絵は、

■プログラム解説

- 10 画面初期化
- 20 カーソルのスプライトパターン定 義/表示色設定
- 40 マウスから座標データ読みこみ/ カーソルの座標保存
- 50~60 カーソルの座標計算・調整 70 キー入力/入力により表示色変更

■操作方法

これはかんたんな線画ツールで、マ ウスで使用する。左ボタンで線を引き、 右ボタンで画面を消す。2~9とA~ Fを入力すると色を変更できる。

また、行30の「」を消すと、F9キー でグラフィックをディスクに保存し、 F10キーでディスクからグラフィック を読みこめるようになる。

F1キーなどに色コードを KEY1,"C232C68986" などとして登録しておき、実行中にそ のファンクションキーを押したまま、 線を引くとおもしろいぞ。

こういったエディタなどのプログラ ムは、使う人が絵を描くための手助け をするものなので、間接的に絵を描い

- 80 カーソル表示
- 90 左ボタンが押されていれば、表示 色で線を描く
- 100 右ボタンが押されていれば画面 を消す
- 110 行40へ飛ぶ
- 30、100~ 下を参照

ているといえるだろう。 ※付録ディスクに収録されています ファイル名SAMPLE-2. SB5



きれいな線が描ける

SCREEN50VRAM

VRAMなんて聞くと、うえ ~っと思う人も多いだろう。

わたしも過去にそういう経験がある。多色刷りはおろか、グラフィック画面に文字を表示する方法も知らなかったころ、VRAMという文字を見ると、読み飛ばしてしまっていた。

しかし、そのために、スプラ イトのゴーストや、パレットや グラフィックがうまくセーブさ れずに泣いた経験がある。

あーだこーだやって、結局わ からなくて投げ出したプログラ ムがいくつあったことだろう。

VRAMをよく理解していれば、そんなくやしい思いをしなくて済んでいたのは事実なのだ。

■グラフィックの保存

画面に描いたグラフィックを ディスクに保存するとき、方法 は2つある。 1つはCOPY命令を使って 行う方法で、前ページのリスト 1の行90のような使い方をする。

始めに指定している2つの座標は、LINE命令とおなじように、その座標を結ぶ線を対角線とする長方形の部分を、ファイルとして保存するのだ。

もう1つの方法はBSAVE を使ったやり方で、リスト2の 行220のように、VRAMのアド レスで指定する。

BSAVEで保存する場合、 パレットやスプライトパターン なども一緒に保存することができるので、パレットを切り換えていたり、スプライトパターンも保存したいときには便利だ。

このアドレス指定を面倒臭がってはいけない。なんでも全部保存すればいいと思っていると、わたしとおなじ目に会う可能性がある。

SCREEN5のVRAMについては下で詳しく説明しているので、必要な部分がきちんと保存されるように、アドレスをよく調べて指定しよう。

■SCREEN5のVRAM構成

SCREEN5のVRAMは、各ページごとに下で紹介している5つの領域で構成されている。また、初期状態ではページ0の先頭アドレスが0になっているが、SETPAGE命令でアクティブページを切り換えたあとでは、アドレス0はそのページの先頭アドレスに変化しているので注意しよう。

各テーブルの説明

●パターン名称テーブル

●アドレス:&HØØØØ~&H69FF

●内容 : 画面の各ドットのカラーコードを保存している領域

●説明 : この領域が、画面に表示されるグラフィックそのものを保存しているところだと思っていい。だから、BSAVE命令でグラフィックをディスクに保存するときは、このアドレスの部分を指定すればOKだ。データの内容は右図のように、1バイトで横に並んだ2ドットを表し、画面左上の位置から右へ、右端までいくと1ドット下へ、というように並んでいる。

●スプライトカラーテーブル

●アドレス:&H74ØØ~&H75FF

●内容 :各スプライト面の↑ラインごとの色データを保存している領域
●説明 :前回まで紹介していたスプライトモード名で使用される領域で、
COLORSPRITESで設定したデータの内容が保存される。スプライト面 0 ~31のそれに対し、16パイトすつ割り当てられていて、スプライト面 0 のものから順に並んでいる。8×8ドットのスプライトを使用していたり、スプライト面全体に設定しても、18パイトの割り当ては変わらない。

●スプライト属性テーブル

●アドレス:&H76ØØ~&H767F

●内容 :各スプライト面に表示されるスプライトの情報を保存する領域 ●説明 :各スプライト面でとに、4バイトすつ割り当てられており、表示 されるスプライトのバターンの番号や、その座標が保存される。4バイト目の 未使用部分は、スプライトモード1のときはカラーコードとなっているが、ス ブライトモード2では、前述のスプライトカラーテーブルで色の情報を管理し ているので使用されない。その他の部分はスプライトモード1と同様の働きを

している。

●パレットテーブル

●アドレス:&H768Ø~&H769F

●内容 : 各パレットの成分の情報が保存されている領域

●説明 : バレットコード 0~15のそれぞれにつき、2パイトずつ割り当てられている。データの内容は右図のように、1パイト目は赤と青の輝度、2パイト目が緑の輝度となる。パレットを切り換えて作成したグラフィックを保存する場合、このアドレスの内容も含めて保存しておけば楽だろう。ただしこの領域はあくまで内容が保存されているだけなので、パレットをこの領域の内容で切り換えたいときは、COLOR=RESTOREを実行する必要がある。

●スプライトジェネレータテーブル

●アドレス:&H78ØØ~&H7FFF

●内容 :各スプライトのパターンデータが保存されている領域

●説明 : この内容はほかの画面モードのときと同じで、各スプライトのバターンデータが保存されている。データは8×8ドットのスプライトなら、8バイトずつ256パターンぶん、16×16ドットのスプライトなら、32バイトずつ64パターンぶんが保存される。この領域に限らないが、これらの領域は各ページでとにあるので、おなじスプライトを別のページで使用するときなどは、そのときどきでスプライトバターン定義をする必要があるので注意しよう。

VRAMマップ(ページ0) &нфффф ハターン 上位 4 ビット 下位 4 ビット 名称テーブル 奇数ドットの色 偶数ドットの数 &H69FF スフライトのY座標 +1 スフライトのX座標 +2 スフライト ハターン番号 +3スプライトの色 &H7400 スフライト カラーテーブル 3ビット 3ビット &H7600 ハレットテーブル 8 赤の輝度 8 青の輝度 +0スフライト &H78ØØ 屋性テーブル ダ 緑の輝度 3ビット スフライト ジェネレータ テーブル &H7FFF





マウスゲーム#1

MSX 2/2+VRAM64K by MIJINKO-SOFT

▶遊び方は35ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y·····ドットの位置

その他の変数

A……現在の迷路の道幅(壁の 1 ドット分を含む。以下同じ) A(N)……レベルN+1の迷路 の道幅

Ⅰ、J……ループ用/迷路作成 時の壁の表示位置用

└ ……レベル用(レベル数−1)P……マウス入力用

R······乱数初期化用/壁の方向 V、W······壁の表示方向成分 Z······ドットの位置の色コード

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード設定●変数を整数型に宣言●迷路の道幅用配列宣言●各レベルの道幅読みこみ●乱数初期化●レベル初期化

2 レベル設定

●変数設定(リスト短縮用)●迷路表示枠表示●迷路作成用ループ開始→ | はX座標、JはY座標の位置指定用

3 迷路作成

●壁を表示する方向の設定●方向から×座標、Y座標の成分計算●すでに壁があるかの判定→①【壁があれば】行3へ飛ぶ(方向の再設定 ②【壁がなければ】壁の表示/迷路作成用ループ終了/ゴールの表示

4 ドット設定

●ドットの座標設定(スタート位置)●ドットのスプライトパターン定義

⑤ スタート

●マウスから座標データを読み こむ●ゲーム開始入力判定⇒左 ボタンの入力があるまでこの行 を繰り返す

⑥ ゲームメイン

- ●マウスから座標データを読み こむ●ドットのX座標計算●ド ットのY座標計算●ドット表示
- ●ドットの位置の色コード検出
- ●ドットの位置の色判定⇒① 【白ならゲーム継続】行6へ飛ぶ ②【黄色ならゴール】ビープ音設 定/効果音/レベル更新/スプライト消去/行2へ飛ぶ

のゲームオーバー

●効果音用ループ開始●PSG レジスタ設定●効果音用ループ 終了●画面モード設定●ゲーム オーバーになったレベルの表示 ●左ボタン入力待ち(リプレイ) ●もういちどRUN●各レベル の迷路の道幅データ(行]で読

補足

みこみ)

このプログラムの解析時にまず思ったことは、道幅用の配列変数A(N)が無意味になっているということだ。道幅の値はデータとして用意されていて、リプレイがRUNになっているので、配列を使わなくても、直接変数Aに読みこめばいい。

また、レベル13(プログラム中では12)までいったときは、行2でデータを読みこむまえに IF文を使って判定しておけばいい。そうすれば、レベルを抑える必要もない。

でもどちらかといえば、配列 にデータを保存しているのなら、 右ボタンを押せばそのレベルを やり直せるといった機能を持た せてもよかったのでは。

行5にあるPAD関数はいっけん不必要に見えるが、その反対に大切な役割をしている。

マウスでは常に座標増分がカウントされていて、PAD(12)が実行されるとカウンタの値をPAD(13)とPAD(14)にセットし、カウンタを初期化する働きがある。だから、ゲーム開始とともにドットがズズッと動いてしまわないように、ここではカウンタを初期化して

いるのだ。

しかし、プログラムに必要なものを取ってでも、リストを短くすればいいというのではないので、スプライトサイズの設定を省略したり、スプライトパターン定義を毎回行うような位置に置いたりしないでほしい。

マウスを使った迷路ゲームは 新しい感覚があっていいが、ビュッと動かすと壁を通り抜けて しまったりするのはこれからの 課題だろう。 (MORO)

はじめての1画面採用

4度目登場の、MIJINKO-SOFTです。今回、はじめて1 画面に採用されて、N画面採用時よりもうれしかったです。のも、これで1画面とN画面、として10画面(TOWER改良版は応募時にはびったり120行だった)に採用されて、あとはFPを残すのみとしれて、あとはFPを残すのみとしれて、あとはFPを残すのみとしれて、もといるに、1画面、Nもといった枠組みを廃止してもといったとが書いてあったけれど、自分を廃止するのは(ちょっと自分勝 手ですが)僕がFPに採用されてからにしてください。お願いします。ところで、この「マウスゲーム # 1」ですが、最初はかんたんでも、指数関数的に難しくなります。ちなみにマウスを使い始めて約1か月の僕はレベルア〜8まででした。

MIJINKO-SOFT 東京・14歳



A THEMSELET

MOUSE .FD5

1 COLOR,1,1:SCREEN5:DEFINTA-Z:DIMA(12):F
ORI=ØTO12:READA(I):NEXT:R=RND(-TIME):L=Ø
2 A=A(L):LINE(71,41)-(189,159),15,BF:FOR
I=A+7ØTO19Ø-ASTEPA:FORJ=A+4ØTO16Ø-ASTEPA
3 R=RND(1)*(3-(I=A+7Ø)):V=(RMOD2=1)*(R-2):W=(RMOD2=Ø)*(R-1):IFPOINT(I+V,J+W)=1TH
EN3ELSELINE(I,J)-STEP(V*A,W*A),1:NEXTJ,I
:LINE(189,159)-(191-A,161-A),1Ø,BF

4 X=70+A/2:Y=40+A/2:SPRITE\$(0)="♠" 5 P=PAD(12):IFSTRIG(1)=0THEN5

6 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14):PUTS PRITEØ,(X,Y-1),8:Z=POINT(X,Y):IFZ=15THEN 6ELSEIFZ=1ØTHENSETBEEP3,4:BEEP:L=L-(L<12):PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø9):GOTO2

7 FORI=0T07:SOUNDI+6,VAL("&H"+MID\$("1F90001010000009",I*2+1,2)):NEXT:SCREEN1:PRINT"LEVEL"L+1:FORI=0T01:I=-STRIG(1):NEXT:RUN:DATA40,30,24,20,15,12,10,8,6,5,4,3,2

いったいから

〈ファンダムニュース〉読者アンケート3月号集計結果発表①〉3月号のファンダムBEST5は1位と2位が1票差の大接戦となった。それではBEST5 / 5位は「どこまでも高く!」を目的にとんでいく「JUMPING SLIME」。4位はトランプタワー作りの楽しさを味わえる「TOWER改良版」。3位は耳だけをたよりにブロックを消していく「ドレミファBON!」。このゲームは大勢でやると、結構楽しめるぞ。(次のページにつづく)



GIVE ME OXYGEN #7/ミー・オキシジェン

MSX MSX 2/2+RAM8K by YUKI

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

E、F······O2の座標 V……顔のX座標

X、Y······ピンポンダーマの座

その他の変数

ES.....CHR\$(27)+"Y" が入る:表示位置指定のエスケ ープシーケンス用

H.....ハイスコア 1……ループ用

P、Q……ピンポンダーマの座

標增分

R……壁の色設定用

S·····スコア

T(n)……ピンポンダーマのX 座標加減速用⇒∩はスティック 入力値が入る

プログラム解説

初期設定

●ファンクションキーの表示禁

止●画面の色設定●画面モード、 スプライトサイズ、キークリッ ク音設定●1行の表示文字数設 定●変数を整数型に宣言●ピン ポンダーマ、□₂、顔のスプライ トパターン定義●表示位置指定 のエスケープシーケンス設定● 座標増分、スコア、座標用変数 初期化●PLAY文設定

画面作成

●床の色設定●壁の色設定●壁 の表示●床の表示

ゲーム前設定

●行8を呼び出す⇒○2表示● 一定間隔(30分の1秒)ごとの割 りこみ先指定⇒行日の顔移動サ ブに定義●スプライト衝突時の 割りこみ先指定⇒行フの□₂更 新サブに定義●メーター表示● 効果音

X座標計算

- ■スプライト衝突割りこみ許可
- ●一定間隔ごとの割りこみ許可
- ●ピンポンダーマ×座標更新●

スティック入力によりX座標増 分更新●壁に当たったかの判定 ⇒【当たっていれば】X座標増分 反転・加速/効果音

丫座標計算

●丫座標増分更新●ピンポンダ ―マY座標更新●ピンポンダー マ表示●ピンポンダーマがジャ ンプ中か判定⇒①【ジャンプ中 なら】行4へ飛ぶ ②【床にいれ ば 効果音/Y座標増分反転・加 速/行4へ飛ぶ

6) 顔移動サブ

■スコア加算●顔移動●ゲーム

オーバー判定⇒①【顔がメータ 一の左端まできたら】行日へ飛 ぶ ②【まだなら】顔表示/もと の処理にもどる

口₂更新サブ

- ■スプライト衝突割りこみ禁止
- ●効果音●顔の座標計算・調整
- ●□₂の座標を乱数により設 定・表示●もとの処理にもどる

(m) ゲームオーバー

- ●効果音●ハイスコア更新●ス コア、ハイスコア表示●トリガ 一入力待ち(リプレイ)●効果音
- ●行1へ飛ぶ (MORO)



OXYGEN .FD5 ※行!の「■」はCHR\$ (255) です。

ブログラマから ひとこと

はじめまして、YUKIです。前にCGコンテストで採用されたことがあ りますが、ファンダムは初採用です。採用されると、とてもうれしいもの ですね。プログラムを投稿すると最初のうちはけっこう採用される自信が あったのですが、なかなか採用通知がこないのでまたボツったかと思って いましたが、採用されてよかったです。話は変わりますが、今月(2月)、 僕は3つもうれしいことがあった。まず1つ目は、Mファンの1992年3月 号で、銀河英雄伝説IIの当選者のところに僕の名前があったこと。もう1 つは、私立高校に合格したこと。最後の1つはもちろん、採用通知がきた ことです。関係ないことばかり書きましたが、最後にひとこと。このプロ グラムはかんたんなので好きなよーにいじくってください。それでは、 See you again. YUK I 大阪・15歳 See you again.



1 KEYOFF: COLOR15, Ø, Ø: SCREEN1, Ø, Ø: WIDTH32 :DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)="`aa`":SPRITE\$(1)= "pいいおうおえら":SPRITE\$(2)="く~ロロ■デ~く":E\$=CHR\$ $(27) + "Y" : T(7) = -1 : T(3) = 1 : S = \emptyset : X = 98 : Y = \emptyset : P = \emptyset$:Q=Ø:V=24Ø:PLAY"O7L64SØM3ØØ","V1205L32" 2 VPOKE8214,102:R=RND(-TIME)*254+1:VPOKE 8195, R: FORI = ØTO19: LOCATE2, I: PRINT"X"SPC(26)"X":NEXT:PRINTE\$"4!"STRING\$(30,"7") 3 GOSUB8:ONINTERVAL=2GOSUB6:ONSPRITEGOSU B7:PRINTE\$"6!"STRING\$(30,"_"):PLAY"GEG" 4 SPRITEON: INTERVALON: X=X+P:P=P+T(STICK(Ø)):P=P+SGN(P)*(ABS(P)>6):IFX>2240RX<3ØT</pre>

HENP=-P-SGN(P):PLAY"D" 5 Q=Q+1:Y=Y+Q:PUTSPRITEØ,(X-1,Y+3),10:IF Y<15@THEN4ELSEPLAY"C":Q=-Q-1:GOTO4

6 S=S+1:V=V-1:IFV=7THEN9ELSEPUTSPRITE2,(V, 173), 5: RETURN

7 SPRITEOFF: PLAY"", "CD": V=V+50: IFV>240TH ENV=24Ø

8 E = INT(RND(-TIME)*198)+25:F=INT(RND(-TIME)*5Ø)+1Ø:PUTSPRITE1,(E,F),7:RETURN

9 PLAY"","","L32S7M3ØØCDE":IFS>HTHENH=S 10 PRINTES") &SCORE"; S; HI"; H: FORI = ØTO1 :I=-STRIG(Ø):NEXT:PLAY"", "", "EDC":GOTO1





ANTORM PURL

MSX 2/2+VRAM64K by J

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

A、B……ミミズの座標 X、Y……アリの座標

グラフィック座標

D、P……ダンゴムシの座標

その他の変数

C、D……ミミズの座標増分

G……スコア

H……ハイスコア

| ……ループ用

M、N……アリの座標増分

□……ミミズの表示更新用⇒

31-Qが次に表示位置の変わる スプライト面番号になる

S······スティック入力用

T(n)、U(n)……スティック 入力によるアリの座標加減速用 ⇒ n はスティック入力値

プログラム解説

1 初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●グラフィック画面への文字出力準備●変数を整数型に宣言●スティック入力による座標増分のデータ読みこみ●ミミズ、アリのスプライトパダーン定義●ダンゴム

シの座標設定●緑の地面表示

② ゲーム前設定

●座標、座標増分、スコア初期 化●スプライト消去●行6を呼び出す⇒ダンゴムシ更新サブ● 座標増分データ(行1で読みこ み)

③ ミミズの移動

●ミミズの座標増分計算●ミミズの座標更新●ミミズの表示更新●ミミズがダンゴムシを食べたか判定号【ミミズの位置がカラーコード13なら】スコア加算/行6を呼び出す

(4) アリの移動

●スティック入力受け付け●ア リの座標増分計算●アリの座標 更新●アリの表示●ゲームオー バー判定→①【アリとミミズの 頭が重なるか、アリが緑の地面 に出たらゲームオーバー】効果 音/行5へ飛ぶ ②【そうでな ければ】行3へ飛ぶ

6 スコア表示

●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示●トリガー入力待 ち(リプレイ)●スコアなどの表示消去●行2へ飛ぶ

(6) ダンゴムシ更新サブ

●効果音●ダンゴムシ消去●ダンゴムシの座標設定●ダンゴムシの座標設定●ダンゴムシ表示●もとの処理にもどる

補足

消えている頭に食われることがでくまれにある。ミミズの頭、アリ、ダンゴムシ以外は飾りなわけだから、ミミズの頭はスプライト面1に固定し、胴体に残りのスプライト面2ともない。また、衝突の判定は座標によっているが、COLORSPRITE命令を活用すれば、頭に限定したスプライト衝突割りこみでうまく処理できるはずだ。(MORO)

プログラマから ひとこと

うおーすいません、 すいません

3月号の「JUMPING……」ですが、うおー/イラストに書いてある題名が「JUMP……」となっとる/それにKEYOFFがないだとー/うおーすいません、すいません。このケームですが、ミミズの美しい動きを存分に味わってください。食べられたときの音も気に入ってます。

J 大阪・14歳

- ANTORM-



ANTORM .FD5 ※行!の「■」はCHR\$ (255) です。

2 X=99:Y=99:M=Ø:N=Ø:G=Ø:A=8:8=8:C=Ø:D=Ø: FORI = ØTO31: PUTSPRITEI, (Ø,217): NEXT: GOSUB 6:DATA,-1,1,-1,1,,1,,1,-1,,-1,,-1, 3 C=(A<60RA>250)*2*C+C+SGN(X-A)+(ABS(C)> 6) *SGN(C):D=(B<60R8>206) *2*D+D+SGN(Y-B)+ (ABS(D)>6)*SGN(D):A=A+C:B=B+D:Q=(Q+1)MOD 31: PUTSPRITE31~Q, (A-3,B-3),8+QMOD2,0:IFP OINT(A+1,B+1)=13THENG=G+1:GOSU86 4 S=STICK(Ø):M=M+T(S):N=N+U(S):X=X+M:Y=Y +N:PUTSPRITEØ,(X,Y),15,1:IF(ABS(X-A)<4AN DABS(Y-8)<4)ORX<60RX>2480RY<60RY>204THEN SOUND7,254:SOUND8,15:FORI=15@TO2@@:SOUND Ø,Ø:SOUNDØ,I:NEXT:SOUND8,Ø:GOTO5ELSE3 5 H=H-(H(G)*(G-H):PRESET(50,91):PRINT#1, "SCORE: "G"HI-SCORE: "H: FORI = Ø TO 1: I = - STRIG (0):NEXT:LINE(7,7)-(249,205),1,BF:GOTO2 6 SOUND7,247:SOUND6,10:SOUND8,16:SOUND12 5:SOUND13,4:PAINT(0,P),1:0=RND(1)*233+1 1:P=RND(1)*190+11:CIRCLE(0,P),5,13:PAINT (O,P),13:RETURN

COLOR15,1,1:SCREEN5,0:OPEN"GRP:"AS1:DE

■図 1 ミミズが追いかけてくる仕組み(行3)

ここではミミズのX座標増分だけに着目して解説しよう。Y座標増分に関しては、画面端の判定の数値と変数がちがうだけで、考え方はおなじだ。

C = (A < 60RA > 250) * 2 * C + C + SGN(X - A) + (ABS(C) > 6) * SGN(C)

画面の端ならー1 端でなければ D

ミミズが画面の端まで来ていればー2×C+Cとなり、結果的に一C、つまりCの符号が反転する。 画面の端でなければCはそのままだ アリがミミズより左なら-1 アリとミミズが並べば ロ アリがミミズより右なら 1

ミミズとアリの位置関係によって増分を変化させ、アリのいるほうへ近づこうとする動きが実現する

増分Cが6を超えたら-1 増分Cが6以下なら Ø

ミミズの増分を抑える部分で、Cの値がプラスならー1、マイナスなら+1している。このため、ミミズの増分は-7から7の範囲になる





TRIANS PERFY

MSX MSX 2/2+RAM32K by Toxsoft

▶游び方は37ページ

変数の意味

スプライト座標

×、Y……落下中のブロックの 座標⇒×8などをして使用

その他の変数

A.....汎用

AD……仮想画面(RAM)上の ブロックの落下位置アドレス

A\$……マシン語設定用

B……消えたブロックの数

○……ブロックの落下終了判定

E\$······エスケープシーケンス

の位置指定用

F\$……ブロック連結用のコン

トロールコード

1、 J……ループ用

LE……ブロック落下数

N(n)……次に出るブロックの

キャラクタコード⇒ nは0~2

で上中下を表す

N\$(n)……ベスト5の名前

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

SC·····スコア

ST……ブロック落下判定用

S(n)……ベスト5のスコア T(n)……落下ブロックのキャ

ラクタコード⇒おもに-128し てスプライトパターン番号とし

て使用

T\$(n)……タイトルデータ Z……ブロック落下カウンタ

プログラム解説

10 REM文

20 初期画面設定

30~40 各種データ設定

50 REM文

60 タイトル

70~80 BGM演奏/変数設定

90 REM文

100 ゲームオーバー判定/新

しくブロックを落とす

120 スティック入力

130 ブロック移動

140 ブロック回転

150 ブロック落下

160 REM文

170 ブロック落下

180~190 ブロック消去

200 スコアアップ

プログラマから ひとこと

完成まで2か月かかった自信作



こんにちは、上野高校3年のToxsoft(トックスソフト)です。このゲームは91年12月号41ページの「ある時期、あんなにたくさんあったテトリスタイプのゲームはめっきり滅った」に刺激を受け、完成まで2か月かかった自信作です。 没ったらどうしようかと思っていましたが、採用されてとてもうれしいです。 なおイラストは妹が描きました。

Toxsoft 三重·17歳

210 REM文

220~240 ゲームオーバー

250 ベスト5判定/名前入力

260~270 ベスト5表示/リプ

レイ

280 REM文

290 画面作成

300 スコア表示

310 次のブロック決定・表示

320~330 デモ

340 REM文

350 タイトルデータ(行30で読

みこみ)

360~670 マシン語データ(行

40で読みこみ)

マシン語解説

C000~C06F

キャラクタ、スプライト、カラ ーデータ

CØ7Ø~CØCF

0070~000F

太文字処理/キャラクタ、スプ

ライト、カラー定義⇒USR 1

CØDØ~CØDF

仮想画面初期化⇒USR2

CØEØ~CIØF

仮想画面から実画面に転送⇔∪

SR3

C110~C13F

ブロックの落下⇒USR4

C140~C1DF

ブロックの消去判定⇒USR5

C1EØ~C1FF

ブロックの消去⇒USR6

C800~C86F

仮想画面

(ファジー)

TRIANS .FD5

※行240、260、290の「鱼」は、CHR\$ (144) です

10 ' *** [TRIANS] 1992(C)Toxsoft ***
20 CLEAR200,&HC000:DEFSNGA-Z:DIMT\$(17):S
CREEN1,0,0:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOFF
30 FORI=0TO9:READT\$(I):NEXT:FORI=0TO4:N\$
(I)="TOSHIMASA":S(I)=5000-I*1000:NEXT:E\$
=CHR\$(27)+"Y":F\$=CHR\$(29)+CHR\$(31)
40 PRINTE\$"+.WAIT":FORI=0TO31:READA\$:FOR
J=0TO15:POKE&HC000+I*16+J,VAL("&H"+MID\$(A\$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:DEFUSR1=&HC070:DEFUSR2=&HC000:DEFUSR3=&HC0E0:DEFUSR4=&HC110:DEFUSR5=&HC140:DEFUSR6=&HC1E0:A=USR1(0)
50 ' *** 97\% 23\% 15\% 23\% +**
60 CLS:FORI=0TO17:PRINTE\$"7("T\$(I):NEXT:FORI=0TO3000:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN70E

70 PLAY"T120SM2000004L16G05C04BAGAGFL8GB

O5C","T12@V13O3L16GO4CO3BAGAGFCEGBO4C"

80 LE=1:SC=0:GOSUB290:GOSUB310:FORI=-1TO 0:I=PLAY(0):NEXT

90 ' *** メイン ***

100 IFPEEK(&HC813)<>128THEN210ELSEFORI=0 TO2:T(I)=N(I):NEXT:GOSUB310:X=3:Y=0:Z=0 110 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(X*8+48,Y*8+39+ I*8),10,T(I)-128:NEXT:SOUND7,184:AD=&HC8 10+X+Y*8:IFPEEK(AD+8)<>1280RY=11THEN170 120 S=STICK(0)+STICK(1):ST=0

130 IFSTHENIFS=3ANDPEEK(AD+1)=128ANDX<7T HENX=X+1:ST=1ELSEIFS=7ANDPEEK(AD-1)=128A NDX>0THENX=X-1:ST=1ELSEIFS=5THEN170

140 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENSOUND7,177:PL
AY"S4M700C16":PUTSPRITE2,(0,208):FORI=0T
O1:PUTSPRITEI,(X*8+48,Y*8+43+I*8):NEXT:S
WAPT(0),T(1):SWAPT(0),T(2)

150 Z=Z-(LE+10)*(ST=0):IFZ>100THENY=Y+1:

Z=0:GOTO110ELSE110 160 ' *** フ[®]ロック ラッカ ***

170 FORI=0TO2:POKEAD-16+I*8,T(I):NEXT:PU TSPRITE0,(0,208):A=USR3(0):FORI=0TO14:A= USR4(0):A=USR3(0):NEXT:POKE&HC880,0



LSENEXT:GOSUB290:GOTO320



180 C=PEEK(&HC880):A=USR5(0):A=USR3(0):A =USR6(Ø):B=PEEK(&HC88Ø) 190 IFC<>BTHENPLAY"SM300006L16C07C06C07C O6CO7C":FORI=ØTO14:VPOKE82Ø9,((IMOD2)*2+ 8)*16:FORJ=ØTO15:NEXTJ,I:A=USR3(Ø):FORI= ØTO14:A=USR4(Ø):A=USR3(Ø):NEXT:GOTO18Ø 200 SC=SC+B*B*LE:LE=LE+1:GOSUB300:A=USR3 (Ø):GOTO1ØØ 210 ' *** ケームオーハー & ヘーストファイフー *** 220 FORI=0TO19:PUTSPRITEIMOD3, (72,39+(IM OD3)*8),10,RND(1)*4+1:FORJ=0TO19:NEXTJ,I :PLAY"SM5000003L16CDER16CDER16GFEDCR1605 CR","V1402L16CDER16CDER16GFEDCR1604C" 230 PUTSPRITEØ, (Ø, 208): FORI = 18TO5STEP-1: 240 PRINTES") '国ネスネスあ"E\$"*'おGAMEお"E\$"+'おロ VER*8"E\$",'U\$\dagger*2\dagger*2\dagger*2\dagger*2\dagger*1\tagger*2\dagger INKEY\$<>""):NEXT:CLS 250 FORJ=0T04:IFS(J)>SCTHENNEXTELSEFORI= 3TOJSTEP-1:S(I+1)=S(I):N\$(I+1)=N\$(I):NEXT:S(J)=SC:LOCATE8,11:INPUT"NAME";N\$(J) 260 CLS:PRINTES"\$\$9"STRING\$(22,"\(\frac{1}{2}\)"\(\frac{1}\)"\(\frac{1}2\)"\(\frac{1}2\)"\(\frac{1}\)"\(\frac{ ORI=5T018; LOCATE4, I: PRINT" & "SPC(22)" & ": N EXT: PRINTES"3\$U"STRING\$(22,"%")"5"E\$"&)B EST 5 PLAYERS": FORI = ØTO4: LOCATE6, I*2+9 270 PRINTUSING"# ####### & &"; I+1 ;S(I);N\$(I):NEXT:FORI=ØTO1ØØØ:IFSTRIG(Ø) ORSTRIG(1) THEN5ØELSENEXT: GOTO5Ø 280 ' *** サフ ルーチン *** 290 R=RND(~TIME):A=USR2(0):CLS:FORI=4T01 9:LOCATE5, I: PRINT" < "+STRING\$ (8, 32-(I=190 RI=4)*120)+"<":NEXT:PRINTF\$"\$10 TRIANS 7 "E\$") 1SCORE"E\$", 1HI-SCORE"E\$"/7回対あ"E\$"例7 ช ช"E\$"12NEXT ช ช"E\$"27ช ช"E\$"37บลิว์" 300 PRINTUSING"@'1BLOCK ####@*3######### -3#########":E\$:LE:E\$;SC:E\$;S(Ø):RETURN 310 FORI=0TO2:N(I)=INT(RND(1)*4)+129:NEX T:IFN(1)-N(\emptyset)=20RN(2)-N(1)=20RN(\emptyset)-N(2)= 2THEN31ØELSEPRINTE\$"Ø8"CHR\$(N(Ø))F\$CHR\$(N(1)) F\$CHR\$(N(2)): RETURN

320 A=USR3(Ø):A=USR6(Ø):A=USR5(Ø):POKE&H C8ØØ+INT(RND(1)*8), INT(RND(1)*4+129) 330 A=USR4(Ø):FORI=ØTO7:IFPEEK(&HC8ØØ+I) <>128THEN26ØELSEIFSTRIG(Ø)+STRIG(1)THEN6 ØELSENEXT:GOTO32Ø 340 ' *** 7"-9 *** 350 DATAAction Puzzle,, ••• open of the state of the stat ΦΦ ΦΦΦ3,,,,, ±1992(C) Toxsoft 360 DATA000000000000000000FFFEFCF8F0E0C080 DATAFF7F3F1FØFØ7Ø3Ø1Ø1Ø3Ø7ØF1F3F7FFF DATA8ØCØEØFØF8FCFEFFFFFFFFFFFFFFFF 38Ø DATAAØ8ØFØ3CØØØØØØØØFFAAD4AAD4AAD48Ø 39 a DATA000000070F1C18180000000E0F0381818 410 DATA18181CØFØ7ØØØØØØ181838FØEØØØØØØØ 420 DATA000000FFFF00000001818181818181818 430 DATA11FFØ721ØØØØCD4AØØ47CB3FBØ4FE6EØ DATA4779E63FCB3FBØCD4DØØ23CD2ØØØ28Ø2 440 450 DATA18E42100C0110004014000CD5C002100 460 DATAC0114004017000CD5C002138C011C004 470 DATA010800CD5C002100C0110038014000CD 480 DATA5C002130C0111020010400CD5C00C900 490 DATA2100C81100CA368023CD2000C818F700 500 DATA2100C811A618010800D5E5CD5C00E111 510 DATA68C8CD2000D1C8EB01200009EB010800 520 DATA0918E6000000000000000000000000000000 530 DATA2167C8016FC80AFE8020067E02368018 540 DATA14FE852810577EFE80280A92FEFE2005 550 DATA3E850236802B0B11FFC7CD2000C818D6 560 DATA2100C87EFE85280A231170C8CD2000C8 570 DATA18F1368DE5CD6AC1E1E5CD83C1E1E5CD 580 DATA9CC1E1E5CDBAC1E118D92B7DE607FE07 590 DATAC87EFE822005368AC39CC1FE83C0368B 600 DATAC3BAC1237DE607FE00C87EFE81200536 61Ø DATA89C39CC1FE84CØ368CC3BAC12B2B2B2B 620 DATA2B2B2B2B7CFE7FC87EFE832005368BC3 630 DATA83C1FE84C0368CC36AC1232323232323 640 DATA23237DFE70C87EFE8120053689C36AC1 650 DATAFE82C0368AC383C10000000000000000000 660 DATA2100C87EFE8838093A80C83C3280C836



SNOW 2-

MSX 2/2+VRAM64K by FRIEVE

▶遊び方は39ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……出現または処理パー ツの座標⇒テキスト座標にも使 用

その他の変数

A……パーツパターン定義用 AS……データ読みこみ用 C、C(n)……結晶の色切り換 え用⇒ nはCが入る CU······パーツが落下するまで のカウンタ

Ⅰ、 □、 □・・・・・ループ用Ⅰ・・・・・レベル設定用

P(n)……nの値により以下の 意味を持つ。0 =ハイスコア、 1 =スコア、2=ポイント、3 = レベル

QP(n, m)······パーツの合体 判定用⇒パーツn-1とパーツ M−1が合体したあとのパーツ番号を値とする。合体が不可のときは8となる

S······スティック入力用

S(n)······出現パーツ番号⇒ N は左右のパーツを表す

SS(n)……パーツ表示用文字 列⇒ n はパーツ番号+]

SC……結晶完成による得点計 算用

∨……処理パーツの移動先キャラクタコード/移動先のパーツ番号+1/合体後のパーツ番

무 + 1

670 DATA80231170C8CD2000C818E80000000000

∨] ……処理パーツ番号+]

プログラム解説

1 REM文

●パターンデータ

10~110 結晶のパターンデータ(行130、140で読みこみ)

●初期設定

120 初期画面設定/変数初期化

130 結晶パーツ用キャラクタ、スプライトパターン定義/ハイ



〈ファンダムニュース/ここだけの話〉今月掲載された「GEAR」は、ものすごくむずかしく、いまだ正攻法で全面クリアした者が編集部にいない。そこで、Orcが「これを全面クリアできたら | 万円あげるよ」と、編集部一調子にのりやすい男、ささやをけしかけた。今、わたしのとなりでは挫折したささやのあとを引き継いで、ファジー鈴木ががんばっている。ひそかにわたしも狙っているのだが。(ち)

スコア初期化

140 結晶パーツの組み合わせ 用キャラクタパターン定義/パ レット切り換え

150 結晶の色設定 / パーツの 合体判定用データ読みこみおよ び合体判定用データ

160 結晶表示用文字列作成

170 パレットデータおよびパ レットデータ読みこみ/一定間 隔ごとの割りこみ先指定

●画面作成

180~240 ゲーム画面作成⇒作 成中は画面の行数を25にし、終 了後24にもどしている/レベル 初期化/行280へ

●サブルーチン

250 出現パーツ更新/次のパ 一ツ設定・表示サブ

260 スコアなど表示サブ

270 結晶の色切り換えサブ

●ゲーム開始

280 レベル変更・表示⇒スティ ック入力/ゲーム開始入力

290 メッセージ消去/出現パ 一ツ、スコアなど設定・表示/ 一定間隔ごとの割りこみ許可

● 1 パーツの処理

300 出現パーツ設定/パーツ 座標、カウンタ設定

● 1 カウンタの処理

310 カウンタ表示/パーツ移

動ループ開始⇒レベルにより回 数が変化する/パーツ移動/パ ーツ落下判定⇒①カウンタ初期 化/スコア加算・表示 ②パー ツ入れ換え判定(トリガー入力) ⇒パーツ入れ換え

320 パーツ表示(スプライト) /パーツ移動ループ閉じ

330 カウンタ減算/落下判定 ⇒まだなら行310へ/ポイント 更新・表示

●パーツ落下

340 処理パーツ(左右)の切り 換えループ開始/Y座標設定

350 処理パーツの移動先にあ るキャラクタコード検出/障害 物判定⇒なにかあれば行360へ / Y座標更新/パーツ表示(ス プライト)/行350へ

360 パーツの表示切り換え(キ ャラクタにする)/最下段か判 定⇒①最下段なら処理ループ閉 じ/行300へ ②ミスラインの 上か判定⇒①そうなら行450へ ②移動先のパーツと処理パーツ のパーツ番号設定

●パーツの合体処理

370 パーツの合体判定⇒不可 なら処理ループ閉じ/行300へ 380 処理パーツ消去/合体後 のパーツ表示

390 時間待ち/結晶完成判定

ブログラマから

ストレスかいしょうにつくった

えっ? 採用!? し……しんじられない。それもSNOWが!/ でもうれ しい// 高校うかったときよりもうれしい/ 手がふるえる/ 紙もふる える/ この喜びはいったいどう表せばよいのだ/ じゅけんにおわれていたころに(今もだけど……)ストレスかいしょうにつくったこのゲーム/



あ一、ひさしぶりに思いきり喜んだ。 ところでまなあ/ どうや/ これ をきかいにまなあも送ったら!? く すとたかいはこれをきかいにMSX を勉強するように/ 今までにボツ ったFRIEVEのゲームたちよ、 安らかに眠れ。ただしTHINFA Tは眠るな。いつか送る/

FRIEVE 三重·14歳

⇒①まだなら処理ループ閉じ/ 行300へ ②完成なら効果音/ 結晶の消滅パターン表示

400~430 メッセージ表示/得 点計算・表示/時間待ち/メッ セージ消去/

440 結晶の消滅パターン消去 /スコアなど更新・表示/レベ ル更新・表示/処理ループ閉じ /行300へ

●ゲームオーバー

450 一定間隔ごとの割りこみ 禁止/メッセージ表示/リター ンキー入力待ち(リプレイ)/キ 一バッファクリア/画面消去/ 行180へ

ゲームの内容面だが、ミスラ

インまで積み上げてしまうと、 その列はもう消すことができな いのはプログラムのミスと思わ れる。ミスラインの判定のまえ に合体できるかを判定したほう がよかっただろう。

プログラムの面では、データ があちこちにちらばっていたり、 CHR\$関数や&Hがやたらと 目についてすっきりしない。C HRS関数の部分もデータにし て、それらをきちっとまとめた ほうがよかったと思う。

スティック、とくにトリガー が連続入力されてしまうところ はもう少し工夫してほしい。ま た、リプレイ入力とキーバッフ アクリアは順番が逆で、これで は意味がない。 (MORO)

1 'SAVE"SNOW. 8AS" 10 DATA0107010701060C080C060107010701000

DATAGGGGAG4GA9162CG8GCG6G1GGGGGGGGGGG 0000000000C0602068D02A040A000000 40 DATA0107010701060C082C16A947A10701000

0000AC42AD0682060C000C0000C00000 50 DATA0107A147A9162C080C060107010701000 0C000C000C0602068D02AC40AC00000 60 DATA0000A040A9162C082C16A940A00000000

0000A842AD0682068D02A040A000000 70 DATA0107A147A9162C082C16A947A10701000 ACARAC42ADA682A68DA2AC4AACAAAAAA

DATA010181402000000000002040810101000 00002040800000000000080402000000 90 DATA001F3060404040404040404060301F000

0F80C06020202020202020202060CF800 DATA00FF00000000000004040404040404040

110 DATA08102215A844081000000010 120 SCREEN1,2,RND(-TIME):COLOR15,1,1:KEY 728 SAREEN17-KROK-1187:10-167: VFURE 143304132-8134 (MEX.: NEAT: TEV.) 300 140 FORD: 31010: READAS: FORD: 300 TO: 324-1-2)): NEX 24-1-32+J.VAL ("8H"+MIDS (AS.J+2+1,2)): NEX T:NEXT: COLOR= (14.7.7.7) 150 FORI-8208T08211: VPOKEI, &HEØ: NEXT: FOR

I=1T03:FORJ=1T06:READDP(I,J):NEXT:NEXT:D ATA8.4.5.8.8.7.4.8.6.8.7.8.5.6.8.7.8.8 160 FORI=0T07:S\$(I+1)=CHR\$(&H80+I*4)+CHR 100 FUR1=010(:55:[1+1]=CHRS(29)+CHRS(29)+C HRS(8H8!+I*4)+CHRS(8H83+I*4):NEXT:S5:(0)= ""+CHRS(31)+CHRS(29)+CHRS(29)+"" 170 DATA3,4,5,6,7,6,5,4:FORI=0TO7:READC(

170 DAIAS,4:5:6:7:6:5:4:FDRI=010:READC(
1):REXT:ONINTERVAL=1660SU8270
180 POKE&HF381:25:LOCATE0.0:PRINTSTRING\$
(18:"~"):FDRI=1T022:LOCATE0.1:PRINT"~"SP
C(16)"~":REXT:LOCATE0.23:PRINTSTRING\$(18:"~"):LOCATE1.3:PRINTSTRING\$(16:&HA4):LO
CATE10.4:PRINT"COUNT=":FDRI=01011
190 LOCATE19+I.0:PRINTCHR\$(&HA4):LOCATE3

0-1,23:PRINTCHR\$(&HA7);:NEXT:LOCATE31,0: PRINTCHR\$(&HA2):LOCATE18,23:PRINTCHR\$(&H A1);:FORI=0T021:LOCATE31,1+I

200 PRINTCHR\$(&Ha6):LOCATE18,22-1:PRINTC HR\$(&Ha5):NEXT:LOCATE31,23:PRINTCHR\$(&Ha 3);:LOCATE18,0:PRINTCHR\$(&Ha0)

20 FORI=0TO2:READA\$:LOCATE19.1+I:PRINTA

\$:NEXT:DATAHI-SCORE,SCORE,POINT,LEVEL,NE XT:FORI=0TO4:READA\$:LOCATE19,5+1*3:PRINT A\$:NEXT:FORI=0TO4:LOCATE22,6+1*3:PRINT"[

A\$:NEXT:FORI=0(104:LOCATE22:041#3;PRINI"L
"SPC(7)"]":NEXT:LOCATE22:19PRINT"D"PRINI"L
230 LOCATE23:21:PRINT"By"
240 POKE&HF3B1:24:LOCATE1:8:PRINT"----MI
SSLINE----"L=1:GOTO280
250 S(0)=N(0):S(1)=N(1):N(0)=RND(1)*3:N(

1)=RND(1)*3:LOCATE26,18:PRINTS\$(N(0)+1): LOCATE28,18:PRINTS\$(N(1)+1):RETURN
260 FORO=0TO3:LOCATE23,6+0+3:PRINTUSING"
########";P(0):NEXT:RETURN

C=(C+1)MOD7:COLOR=(14,C(C),C(C),C(C)): RETURN

280 S=STICK(0):L=L+(S=1)*(L<9)-(S=5)*(L>
1):LOCATE6,11:PRINTUSING"LEVEL#";L:IFSTR (G(0)=0THEN280 290 LOCATE6,11:PRINTSPC(6):GOSU8250:P(1)

=0:P(2)=1:P(3)=L:GOSU8260:INTERVALON 300 GOSU8250:X=3:CU=5

310 LOCATE16,4:PRINTUSING"#";CU:FORI=0TO (10-P(3))*2:S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<6)-S=7)*(X>0):IFS=5THENCU=0:P(1)=P(1)+P(3): GOSUB260:GOTO330ELSEIFSTRIG(0)THENSWAPS(0).S(1):8EEP 320 PUTSPRITE0.(X*16+8,7).14.S(0):PUTSPR

[TE1,(X*16+24,7),14,S(1):NEXT 330 CU=CU-1:IFCU>0THEN310ELSELOCATE16,4:

PRINT"0":P(2)=P(2)-(P(2)<25):GOSU8260 340 FORI=0T01:Y=1

350 V=VPEEK(6145+(X+I)*2+(Y+2)*32):IF((V >&H7F)AND(V<&H9C))OR(V=&HA8)THEN360ELSEY =Y+1:PUTSPRITEI,((X+I)*16+8,Y*7-1),14,S(I):GOTO350

360 PUTSPRITEI, (0,209):LOCATE(X+I)*2+1,Y :PRINTS\$(S(I)+1);:IFV=&HA8THENNEXT:GOTO3 @@ELSEIFY<9THEN45@ELSEV=V-&H80:V=V¥4:V=V

370 V=OP(V1,V):IFV=8THENNEXT:GOTO300 380 LOCATE(X+1)*2+1,Y:PRINTS\$(0);:LOCATE (X+1)*2+1,Y+2:PRINTS\$(V);

390 FORJ=0T0300:NEXT:IFV<>7THENNEXT:GOT0
300ELSEPLAY"T255L64V1507EG":LOCATE(X+I)*

(3)+1:P(2)=0:GOSU8260:NEXT:GOTO300ELSENE XT:GOTO300

450 INTERVALOFF: LOCATES: 11: PRINT" GAMEOVE TNIE ORI = ØTO1:I=-(INKEY\$=CHR\$(13)):NEXT:F ORI = ØTO1:I=-(INKEY\$=""):NEXT:CLS:GOTO180

●3月号ソフトプレゼント当選者 ①「幻影都市」=〈神奈川県〉安藤彰浩〈兵庫県〉大浦正之〈福岡県〉今村修/②「ロイヤルブラッド」=〈東京都〉松本健太 郎〈神奈川県〉湯浅博之〈長野県〉三沢弘幸/③「戦国ソーサリアン」=〈宮城県〉服部信次〈福岡県〉境敦生・宮崎忠幸/④「闘神都市」=〈青森県〉緒野隆行〈栃木 県〉宇都木拓也〈広島県〉高橋龍博





MSX 2+以降 by MIJINKO-SOFT

▶遊び方は38ページ

プログラム解説のまえに

この「SD立体」の投稿作品は、プログラムそのものはもとより、作者の手紙のプログラム解説がワープロを駆使して(機種などを作者に聞いてみたがなぜか不明)たいへんていねいに書かれていて、編集部一同、驚き、かつ非常に感心した。

そこで今回は、通常の解析原

稿のかわりに、作者の手紙をそのまま掲載することにした。ほんとは、内容が高度すぎて担当者の手に余るという話もあるが、まあ、次ページを見てほしい。

読者のみんなもこれを見習って(さすがにここまでやれとはいわないが)、今後の投稿の参考にしてほしい。 (ファジー)

でとこと 僕の自信作。14歳の実力

ます、このプログラムを走らせてみてください。これは僕の自信作です。 2月号のAVフォーラムで、F. I. Sさん(12歳)の「跳ねる玉」を見て、 12歳の実力なるものを見せていただきましたが、この「3日立体」は14歳の



実力です。三角関数、ベクトル、一次 変換などの数学は、公文式数学で勉強 しました(身についていたつもりでも、 公式集を見ながら約1週間考えてしま いました)。今、すごいプログラムを組 んでいます。でもしめ切りに間に合わ ないので1か月遅らすつもりです。

MIJINKO-SOFT 東京·14歳

3D .FD5

10 CLEAR200,&HCFFF:ID=PEEK(45):IFID<2THE NSCREEN0:WIDTH40:PRINT"This Program won' t run on MSX or MSX2.":END

20 IFID>2THENFORI=0TO5:POKE&HD000+I,VAL(
"&H"+MID\$("3E82CD8001C9",I*2+1,2)):NEXT:
DEFUSR=&HD000:U=USR(0)

30 SCREEN1:WIDTH9:DIMX(19),Y(19),Z(19),F(19,4),S(19),C(19):FORI=0TO19:A=ATN(1)/2.5*I:S(I)=SIN(A):C(I)=COS(A):NEXT:ONSTOPGOSUB280

40 INPUT"1..4めんたい 2..6めんたい 3..8めんたい 4..1 2めんたい5..2のめんたい";N

50 IFN<10RN>5THEN4ØELSEINPUT"SPEED 0-500) ":SP

60 IFSP<00RSP>500THEN50ELSEONNGOSUB120,1
50,180,210,250:FORI=0TOT:READX(I),Y(I),Z
(I):NEXT:FORI=0TOF:FORJ=0TOL:READF(I,J):
NEXTJ,I:SCREEN12:SETPAGE,1:COLOR,0,0:CLS
70 FORI=0T019:FORJ=0TOF:GX=0:GY=0:GZ=0:F
ORK=0TOL:X=X(F(J,K)):Y=Y(F(J,K)):Z=Z(F(J,K)):XX=X*C(I)-Y*S(I):YY=X*S(I)+Y*C(I):Z
Z=Z:AX(K)=XX:AY(K)=YY*C(I)-ZZ*S(I):AZ(K)=YY*S(I)+ZZ*C(I):GX=GX+AX(K):GY=GY+AY(K):GZ=GZ+AZ(K):NEXT

80 GX=GX/(L+1):GY=GY/(L+1):GZ=GZ/(L+1):G =GX^2+GY/2+GZ^2:IF(G+100*GZ)/SQR(G*(G+200*GZ+10000))>=0THEN100ELSECL=-(GX+GY+GZ) *15¥SQR(3*G)+15:FORK=0TOL:X1=AX(K):X2=AX ((K+1)MOD(L+1)):Y1=AY(K):Y2=AY((K+1)MOD(L+1))+ 100

90 LINE(25+X1*125/Z1+(IMOD5)*51,25+Y1*12 5/Z1+(I¥5)*51)-(25+X2*125/Z2+(IMOD5)*51, 25+Y2*125/Z2+(I¥5)*51),CL*8:NEXT:GZ=GZ+1 00:PAINT(25+GX*125/GZ+(IMOD5)*51,25+GY*1 25/GZ+(I¥5)*51),CL*8

100 NEXT:BEEP:NEXT:SETPAGE,0:CLS:O=0:STO
PON:IFID>2THENPOKE&HD001,128:U=USR(0)
110 COPY((OMOD5)*51,(O\(\frac{2}{3}\))*51)-STEP(50,50)
),1TO(90,70),0:O=(O+1)MOD20:FORI=0TOSP:N

ここう凹は、週末の解析原 に

120 RESTORE130:T=3:F=3:L=2:RETURN
130 DATA 0,-17.32,0, -14.14,5.77,-8.17,
0,5.77,16.33, 14.14,5.77,-8.17
140 DATA 0,1,2, 0,2,3, 0,3,1, 1,3,2
150 RESTORE160:T=7:F=5:L=3:RETURN
160 DATA -10,-10,-10,-10,-10,10, 10,-10

170 DATA 0,1,2,3, 1,5,6,2, 5,4,7,6, 4,0, 3,7, 0,4,5,1, 2,6,7,3

180 RESTORE190:T=5:F=7:L=2:RETURN

190 DATA 0,-17.32,0,0,0,-17.32,-17.32,
0,0,0,0,17.32,17.32,0,0,0,17.32,0

200 DATA 0,1,2, 0,2,3, 0,3,4, 0,4,1, 5,2

,1, 5,3,2, 5,4,3, 5,1,4

210 RESTORE220:T=19:F=11:L=4:RETURN

220 DATA 0,-16.18,-6.18, 0,-16.18,6.18, 10,-10,10, 16.18,-6.18,0, 10,-10,-10, -1 0,-10,-10, -16.18,-6.18,0, -10,-10,10,6

.18,0,-16.18, -6.18,0,-16.18, 16.18,6.18,0,10,10,-10,-10,-10,-10,-16.18,6.18,0,0,16.18,-6.18,10,10,10,0,16.18,6.18,

-10,10,10

230 DATA -6.18,0,16.18, 6.18,0,16.18 240 DATA 0,1,2,3,4, 0,5,6,7,1, 0,4,8,9,5 , 3,10,11,8,4, 5,9,12,13,6, 8,11,14,12,9 , 10,15,16,14,11, 12,14,16,17,13, 15,16, 17,18,19, 2,19,15,10,3, 6,13,17,18,7, 1, 7,18,19,2

250 RESTORE260:T=11:F=19:L=2:RETURN 260 DATA 0,-15,-8.66, 0,-15,8.66, 15,-8.

66,0, -15,-8.66,0, 8.66,0,-15, -8.66,0,-15, 15,8.66,0, -15,8.66,0, 0,15,-8.66, 0, 15,8.66, 8.66,0,15, -8.66,0,15

270 DATA 0,1,2, 0,3,1, 0,2,4, 0,5,3, 0,4,5,5,2,6,4, 3,5,7, 4,6,8, 5,8,7, 4,8,5, 6,9,8, 7,8,9, 6,10,9, 7,9,11, 9,10,11, 2,10,6, 3,7,11, 1,10,2, 1,3,11, 1,11,10

280 STOPOFF:IFID>2THENPOKE&HD001,130:U=USR(0)

290 SCREEN1:RETURN40



EXT:GOTO11Ø

RP部門N画面用作品

3 D 立体

MSX 2+ MS R (自動的に高速モードになる) VRAM128K By MIJINKO-SOFT

・鑑賞プログラムの大型版

使い方

BASICを立ち上げて、ディスクを入れ、

RUN" 3Dリックイ. BAS" 1

と入力して下さい。まず、どんな立体(1:正四面体 2:正六面体 3:正八面体 4:正十二面体 5:正二十面体) にするかを入力します。

- 次に、回転スピード(0: 器速 500: 器遅)を入力します。
- ・BEEP音が20回鳴ると、立体が回転しながら表示されます。CTRL+STOPで 立体の入力に戻ります。
- ・ここで断っておきますが、僕は本当に14歳です。公文式数学で、現在0教材(高校2年 相当)を学習中です。このプログラムも、全部自力で作りました。

変数の意味

A. (18° × θ) のラジアン

AX(n), AY(n), AZ(n) . . 回転後の、一つの面を作っている頂点の座標(時計回り)

C (n) cos (18° × θ) の値

CL.... 描画時の面の色 F.... 面の数-1

F (n、m) 面 n を作っている頂点の番号 (時計回り)

G. ペクトルの内積の計算用(リスト短縮&スピードアップ)

GX, GY, GZ. . . 回転後の、一つの面の中心の座標

1 D. ヴァージョン1 D

1, J, K. ループ用

L. 一つの面を作っている頂点の数 - 1

N. 立体の種類(1:正四面体 2:正六面体 3:正八面体 4:

正十二面体 5:正二十而体)

0. 表示するバターン番号

S (n) s in (18° ×θ)

S P. 回転速度

X(n), Y(n), Z(n)....頂点の基本座標 (Xは右が正、Yは下が正、Zは奥が正)

X, Y, Z, XX, YY, ZZ. . . . 回転のための一時座標保存用

X1, Y1, Z1, X2, Y2, Z2 . . 線を引く二点の座標 (仮想3D)

プログラム解説

- 10 マシン語領域確保/ヴァージョンID獲得→MSX、MSX2ならメッセージ/ブ
- 20 turboR以上の機種(現在ではまだturboRより上の機種は出ていないが 互換性のため)ならマシン語書き込み/マシン語呼び出し (CPUをR800の DRAMモードにする)
- 30 画面初期化(テキスト)/配列宣言/変数設定/CTRL+STOP割り込み先を 定载
- 40 立体の種類を入力
- 50 スピードを入力
- 60 立体によって分岐/頂点の座標を定義/各面を作っている頂点の番号を設定/スク リーンモード設定/裏面面クリア
- 70 アニメバクーン描画ループ開始/立体描画ループ開始/面の中心座標初期化/面の 座標計算ループ開始/ひとつの頂点の座標を回転して代入/面の中心座標計算/面 の座標計算ループ終了
- 80 面の中心座標計算の続き/視点からその面が見えるか→見えないなら行100 ヘ/見 えるなら面の色計算/面描画ループ開始/線を引く二点だけを設定
- 90 仮想3Dを二次元の座標に計算しながら描画/面描画ループ終了/面の中心の座標 を2 Dに計算して、色を塗る

- 100 立体描画ループ終了/BEEP/アニメバターン描画ループ終了/表画面クリア /CTRL+STOP割り込み許可/turboR以上なら標準モードに戻す
- 110 立体を表示/時間待ち/行110の繰り返し
- 120 正四面体の場合の変数設定/メインループに復帰
- 130 正四面体の頂点デーク
- 140 正四面体の各面を作っている頂点の番号データ
- 150~270 同様に他の立体の場合(但し、正十二面体の頂点データだけは2行分)
- 280 CTRL+STOP割り込み禁止/turboR以上の機種ならDRAMモード に見す
- 290 テキスト画面にする/行40へ

マシン語解説

&HD000~&HD005 CPU切り換え

袖足

○正四面体の頂点の座標

・まず、底面の正三角形の中心 (外心) から各頂点まで の距離をaとすると (図-1)、1辺の長さが√3a になります。図-2より、高さは√2a、四面体の中 心から頂点までの距離は×として方程式を立てると、



$$\left(\sqrt{2}a-x\right)^2+a^2=x^2$$

これを解いて、 $x=\frac{3\sqrt{2}}{4}a$ 。この値を10 $\sqrt{3}$ にする

と (この方が正六面体の時に都合がいい) 座標は図 -2の括弧内の動儀にかります。

○正六面体の頂点の座標

・中心から頂点までの距離を10√3 (正四面体の時と同 じなのは、どの立体も同じ球の中に内接するようにす るため)にすると、座標は図-3の通りです。



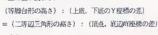
・図-4のようにすると、中心から頂点までの距離の数 値がそのまま座標に使えます。

○正十二面体の頂点の座標

- ・性質上、正十二面体は立方体の各面に図-5のような 立体がくっついたものと考えられます。図-6の○の ついた頂点は立方体の頂点です。残りの部分は、以下 のようにして求めます。
- ・くっついた立体の1方の面は二等辺三角形になってい

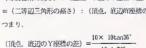
ます。(図-7)底辺は20で、斜辺は
$$\frac{10}{\cos 36}$$
です。

・また、この料辺は正十二面体の1辺にもなっています。 更に、図-7の等脚台形の高さと上底、下底のY座標 の差との比から、二等辺三角形の頂点、底辺のY座標 の差の値が出ます。





10-73 20-72



10sin72°



$$= \frac{\frac{10\sin 36^{\circ}}{\cos 36^{\circ}}}{\frac{2\sin 36^{\circ}\cos 36^{\circ}}{\cos 36^{\circ}}} = \frac{5}{\cos 36^{\circ}}$$

・これより正十二面体の残った部分の頂点の座標が求ま ります (図-8)。

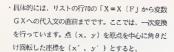




○正二十面体の頂点の座標

、正二十面体は性質上、二十個の正四面体が集まってで きています。即ち、中心から頂点までの距離と、正二

十面体の1辺は等しく、10√3です。あとは図-9の ような向きにすると割合簡単で、座標は図-9の通り。 ○3D上の点の回転



$$\begin{pmatrix} \mathbf{x} \\ \mathbf{y} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \cos \theta & -\sin \theta \\ \sin \theta & \cos \theta \end{pmatrix} \begin{pmatrix} \mathbf{x} \\ \mathbf{y} \end{pmatrix}$$

展開すると、 $\{x' = x \cos\theta - y \sin\theta$ $y' = x \sin \theta + y \cos \theta$

· これは二次元上の変換ですが (3D上の変換は僕には わからない)、まずX、Y座標で、次にY、Z座標で 変換することによって、3Dの回転になります。

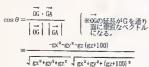
○各面の中心の座標

- 、具体的には、行70の終わりの方の、変数G Xへの代入 文から、行80の初めの方の変数GZへの代入文までで す。この求め方は、三角形でいう重心の求め方です。 しかし、本来ならば三角形でいう外心を求めなくては なりません(但し、正多角形ならば、三角形でいう重 心と外心は一致するので、ここではこの求め方でも良 (1)
- ・正n角形(n≥3)の各頂点を(X1,Y1,Z1)、(X2,Y2,Z2)、 ... (Xn, Yn, Zn) とすると、

$$\left(\frac{X_1+X_2+\ldots+X_n}{n},\frac{Y_1+Y_2+\ldots+Y_n}{n},\frac{Z_1+Z_2+\ldots+Z_n}{n}\right)$$

○面の描画について

・まず、視点 (ここでは (0、0、-100)) から描く面 が見えるかを調べます。具体的には行80の I F文に関 係があります。描こうとする面に外側へ垂直なベクト ル (前項で出た面の中心座標を通る) と、その面の中 心から視点へ向かったベクトルとがなす角度が90°よ り小さければ、視点から見えるので(図-10)、描画 します。計算式は、面の中心をG (gx, gy, gz) とす ると (視点はA (O, O, -100)、原点はO)、



ここで g=gx²+gy²+gz² とすると、

$$\cos \theta = \frac{-g \cdot 100gz}{g \cdot g + 200gz + 10000}$$

この値が負又は0ならば(プログラム中の計算式で出 たのは-cosθの値なのでIF文では「正又は0ならば」 となっています) 見えないので (0の時は現実では見 えない) 描画しません。

- 次に、Z座標をずらし(行80)、LINE文で描画し ます (行90)。 Z座標をずらすのは、視点のZ座標を Oにするためです。こうすると、LINE文の中の計 算で奥行きが出るからです(辺の長さをZ座標で割る
- ·各面の中心座標も、Z座標をずらして計算し、2D上 のその位置で塗ります。











○面の色

- ・面の色は、その面に当たっている光の強さで決めます。 その面に垂直なベクトルと、面の中心から光源(位置 ベクトル (-1、-1、-1) の方向) へのベクトル との関係です。面の描画の時の計算のようにして出す と、 $\cos \theta$ の値が出ます。ところで、三角比で考えて みても、面に垂直な直線となす角が8の時、その面に 当たっている光の強さは、 cos θに比例しています。 (図-11。 θ =0の時が最も強く、 θ =90の時に0だ ということで、何となく勘でもわかるはずです)。そ こで、そのままベクトルの内積で出た値に比例させて しまいました(但し反対側の影の部分がまったく見え なくなってしまわないように、少し細工してあります) ○高速モードについて
- 、よく、turboRのCPUをマシン語で高速モード に切り換える時、Aレジスタには81h (R800ROM) を入れ ますが(僕もその方法しかやったことがありませんで した)、このプログラムでは、Aレジスタに82h (R800 DRAM) を入れました。 turboRのハンドブックに よると、DRAMモードではBIOSエントリをDR AMにコピーして使っているそうです (そのほうがB 10Sの実行速度が上がると書いてありましたが、実 験(マシン語に書き込む値を変えてテストしました) してみると、正四面体の場合、ROMだとアニメバタ ーンを全部描くのに約20~30秒、DRAMだと17秒で 済みました。確かに速度が上がりました)。



※なお、図はあまり正確ではありません。

「使い方」の項のファイル名は投稿 時のもので、付録ディスクのファイル 名ではありません。また、作者の解説

中、三角関数における θ の単位はラジ アン法(直角がπ/4)ではなく度数法 (直角が90)になっています。

ファジー伸一's



ダップ:おにいさん、このゲー 周率を50桁以上暗記したりして ム、操作どうやるの?

おにいさん(ファジー): ダップ、いけど。……おいおいダップ、 これはゲームじゃないよ。正多 そんなに真剣に読んで、ちゃん 面体を3Dで表示するブログラ とわかっているの。 ムなんだよ。詳しくはこの解説 ダ:うん、正八面体までの説明 原稿を読んでみなよ。

ん、今回の解説原稿、いつもと わからなかったのに) 違うんじゃない?

お:ああ、今回はね、作者の手お:でもまあ、おにいさんは文 紙をそのまま掲載しているんだ。 化系だから、プログラムのこと **ダ**:なあるほど、どうリで詳し はともかく、数学のことになる いと思った。

お、お、ダッブ、いってくれるいからね。はは。 を活用しているね。おなじ学年 思ってたんだけど。 に独学で微積分をやったり、円 お: あのね……。

いる人もいるんだって、関係な

はなんとかわかるけどねえ。

ダ:どれどれ。あれ、おにいさ お: (……僕は正六面体以外は

ダ:おにいさん、どうしたの。

とあんまり詳しい説明はできな

じゃない。それにしても、作者 ダンえ、おにいさんって文化系 はまだ14歳なのに、難しい数学 なんだ。体育会系だとばっかり



EXCITING SHOOT THUTTHAND SALEN

MSX 2/2+VRAM64K by 阿部俊一郎

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ゲームキャラ、ボー ルの座標

その他の変数

A······USR関数呼び出し用 (キーバッファクリア)/プレイ ヤー数入力用

A\$······太文字処理用/データ 読みこみ用/キー入力用

B\$、V······太文字処理用

□\$……使用されていない

F.....コンピュータのシュート

する位置

F……コンピュータのシュート するパワー値

G……トリガーの連続入力防止 用カウンタ

1、 J……ループ用

K、M······ゲームキャラ、ボー ルの移動増分

K(n)、L(n)……ボールがゴ 一ルにぶつかったときの跳ね返 り増分

N·····ボールとゴールとのずれ

P……パワー値

P(n)······プレイヤーフラグ⇒ 0=人間、1=コンピュータ R……ゴールに当たったときの 跳ね返り調整値⇒大きいほど小 さく跳ねる

S(n)……スコア

T……ループ用/処理プレイヤ 一番号

T(D)……プレイヤー番号 し……ゲームカウンタ

YY……ボールのY座標保存用 ⇒ボールがゴールに上から当た ったか判定するのに使用

10~70 初期設定

10 画面初期設定/変数初期 化/ウエイトメッセージ表示 20 太文字処理

30 ボールの跳ね返り増分計 箟

画面消去/プレイヤーと 40 ボールのスプライトパターン 定義

50 地面の色設定/パレット 切り換え/パワーゲージの色 設定

60 ゴールのキャラクタパタ ーン定義/ゴール、スコアの 色設定

70 文字色のパレット切り換 え/タイトル表示/効果音/ タイトルのフェードイン・フ ェードアウト

80~130

80 REM文

90 画面消去/キーバッファ クリア/メッセージ表示/プ レイヤー数入力・設定

100 画面消去/ゴール、地 面、メッセージ欄表示

110 パワーゲージのキャラ クタパターン定義/パワーゲ ージ表示

120 順番決定・表示/スコア 初期化

130 メッセージ表示/効果 音/メッセージ消去

140~260 ゲームメイン

140 REM文

150 処理プレイヤー決定/ コンピュータが投げるパワー と位置の設定/プレイヤー表 示/パワーゲージ初期化/座 標、移動增分初期化

16D ゲームキャラ×座標更 新・表示/ Uターン判定

170 位置決定判定⇒位置が 決まればボール表示/効果音 /パワーなど変数初期化

180 パワー値による効果音 /パワーゲージ、パワー更新 /シュート判定⇒シュートな らボール丫座標、増分設定/ シュートでなければ入力用力

ブログラマから ひとこと

おひさしぶりです。今回は軽い作品で登場です。みなさん一度はやったこ とがあるでしょう。「シュート打って、先に5本いれたらジュースおごりな」 というやつです。ボールがゴールに当たったときの跳ね返り方に重点をお いて作りました。話は変わりますが、「アルゴリズム甲子園」に応募してく



れたみなさん、ありがとうございまし た。ただいま新作を開発中です。暇が ないので、また軽い作品になりますが、 軽くても完成度の高いものを作るとい うのが、僕のゲームを作る上での課題 であります。イラストは友人にむりや り頼んでかいてもらいました。

阿部俊一郎 宮城·17歳

ウンタ更新/行180へ

190 効果音/ゲームキャラ、 ボールのアニメ表示

200 ボール移動/シュート 失敗判定⇒失敗なら行280へ

210 ボールがゴールに上か ら当たったか判定⇒当たって いれば行240へ

220 ボールがゴール右に横 から当たったか判定⇒当たっ ていれば効果音/横移動増分 反転/X座標更新

230 ボール表示/行200へ

240 効果音/ゴールするか 判定⇒ゴールするならX座標、 増分設定/行260へ

250 ゴールとボールのずれ 計算/乱数による跳ね返り調 整值設定/增分計算

260 Y座標更新/ボール表 示/行200へ

270~310 失敗か成功か

270 REM文

280 ボール、ゲームキャラ消 去/ゴールしたか判定⇒ゴー ルしていれば行300へ

290 効果音/失敗表示/行 310~

300 効果音/成功表示/ス コア加算・表示/効果音

310 時間待ち/メッセージ 消去/ゲーム終了判定⇒まだ ならプレイカウンタ更新/行 150~

320~330 リプレイ

320 勝者表示/効果音/時 間待ち/画面消去

330 リプレイメッセージ表 示・入力/メンバーチェンジ するなら行70へ/しないなら 行100へ

340~360 サブルーチン

340 REM文

350 効果音サブ

360 プレイヤー表示サブ

370~400 スプライトパターン データ(行40で読みこみ)

370 REM文

380 ゲームキャラ(投げる

前) パターンデータ

390 ゲームキャラ(投げた 後)のパターンデータ

400 ボールのパターンデー 夕

変数 しおよび配列変数 T(D) はむだのようだ。

Uは処理プレイヤー番号用の 変数工を設定するためのカウン タとして使用されているが、も ともと丁の設定部分を、

T=(T+1)MOD3とすれば必要のないものだ。

また、T(n)は、プレイヤー の通し番号だが、ほとんどの場 合P(n)の添字として使用され、 人間側プレイヤー名の表示にの み単独で使用される。そしてP (n)はコンピュータか人間かの



フラグだ。

このプログラムの場合、添字にはゲーム中の順番Tを使用し、配列の内容を 0 はコンピュータ、1~3は人間とすれば配列1つで済むのだ。

プログラム中にP(T(T))と

いう組み合わせがたくさんあり 見にくく、処理速度も遅くなる。 配列を1つにするだけでも効果 的だが、行150あたりで単純変数 に代入して使用したほうがすっ きりするだろう。

プログラムをわかりやすくす

るためか、作成時のなごりかは わからないが、パワーゲージの ループ部分のように、定数にで きるところを掛け算にしてあっ たりするのは、数値の意味がわ かりやすいのでまだいいが、こ うした、むだな配列や変数をそ のままにしておくと、バグやゴ ミの原因になりかねない。

行20にある文字変数 CS(使用されてない)などは、太文字の種類を模索していたときの状況が想像できておもしろいが、ゴミには違いない。 (MORO)

EXCITING.FD5

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,3:WIDTH32:KEYOFF:
DEFINTA-Z:DEFSNGK,L,X:DIMK(24),L(24):LOC
ATE 12, 11: PRINT" ちょっとまって"
20 FORI=33*8T091*8:A$=RIGHT$("00000"+BIN
$(VPEEK(I)\(\frac{1}{4}\),6):B$=MID$(A$,3,1):C$=MID$
(A$,4,1): V=VAL ("&B"+MID$(A$,1,2)+B$+B$+M
ID$(A$,4,2)):VPOKEI,VORV*2:NEXT
30 FORI=0T024:K(I)=SIN((I+44)/18.1):L(I)
=COS((I+44)/18.1):NEXT
40 CLS:FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1
4336+I*8+J, VAL("&H"+MID$(A$, J*2+1,2)):NE
XTJ,I
50 FORI=0T02: VPOKE8205+I, VAL("&H"+MID$("
223344", I*2+1,2)):COLOR=(I+2,2,6-I,2):NE
XT: VPOKE8204, &HA6
60 FORI=0T07: VPOKE136*8+I, VAL("&H"+MID$(
"3C7EFFFFFFFFF7E3C", I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8
209,&H31:VPOKE8208,&H51
70 COLOR=(15,0,0,0):LOCATE7,11:PRINT"ABE
SHUN SOFT 1992":GOSUB350:FORI=0TO35:COL
OR=(15, I¥5, I¥5, I¥5):NEXT:FORI=ØTO5ØØØ:NE
XT:FORI=35TOØSTEP-1:COLOR=(15,I\(\)5,I\(\)5,I\(\)5
5):NEXT:CLS:COLOR=(15,7,7,7)
80 ' --- GAME SHOKIKA -----
90 CLS:DEFUSR=342:A=USR(0):PRINT:PRINT"
 NUMBER OF PLAYERS (Ø-3) ?";:A=VAL(INPUT
$(1)):FORI=ØTO2:P(I)=-(I>A-1):T(I)=I:NEX
100 CLS:LOCATE3,10:PRINT"
                             เง":FORI=ØTO
2:LOCATEØ, 20+1:PRINTSTRING$(32, 104+1*8);
:NEXT:LOCATE14,21:PRINTSPC(16):LOCATE26,
5: PRINT" POWER"
110 FORI=96*8T0104*8:VPOKEI,255:NEXT:FOR
I=ØTO7:LOCATE21+I,4+I:PRINTSTRING$(3,96+
I):NEXT
120 FORI = ØTO2Ø:SWAPT(RND(-TIME)*3),T(RND
(-TIME) *3):NEXT:FORT=ØTO2:LOCATE17+P(T(T
))*4,T:GOSUB36Ø:GOSUB35Ø:S(T)=Ø:FORJ=ØTO
300:NEXTJ, T:U=0
130 LOCATE15,15:PRINT"GAME START !!":PLA
Y"V1504L24BAGBAGBAGF12G12","V1303L8BAGF1
2E12":FORI=ØTO4ØØØ:NEXT:LOCATE15,15:PRIN
TSPC(14)
140 '--- GAME MAIN ------
150 T=UMOD3:F=30-RND(1)*24:E=208-INT(RND
(1)*3)*8:LOCATE18+P(T(T))*2,21:GOSUB360:
FORI=96*8T0104*8: VPOKEI, 0:NEXT:X=112:K=8
160 X=X+K:PUTSPRITEØ,(X,128),15,0:IFX=11
20RX=208THENK=-K
```

170 IF(STRIG(0)ANDP(T(T))=0)OR(P(T(T))AN DX=E)THENPUTSPRITE3,(X+22,124),10,2:SOUN

D1,0:SOUND7,56:P=0:G=0ELSE160

```
2,255:VPOKE830-P*2,255:P=P+1:IF(P(T(T))=
ØANDG>ØANDSTRIG(Ø))OR(P(T(T))ANDP=F)ORP>
31THENY=12Ø:M=-(12+P/8):K=-6ELSEG=G-(STR
IG(\emptyset) = \emptyset):GOTO18\emptyset
190 SOUND1,2:SOUND6,15:SOUND7,0:SOUND8,1
6:SOUND12,10:SOUND13,0:FORI=1TO3:PUTSPRI
TEØ,(X-I*3,128-I*6),15,1:Y=Y+M:X=X+K:PUT
SPRITE3, (X+16,Y), 10,2: FORJ=0TO30: NEXTJ, I
:X=X+16
200 X=X+K:YY=Y:Y=Y+M:M=M+1:IFY>1440RX<-8
THEN28Ø
210 IFYY<64ANDY>=64ANDX>8ANDX<64THEN240
220 IFY>64ANDY<92ANDX<64ANDX>24THENSOUND
13,0:K=-K:X=X+K
230 PUTSPRITE3, (X,Y), 10,2:GOTO200
240 SOUND13,0:IFX>32ANDX<40THENK=0:X=36:
M=M/2:GOTO260
250 N=X-(8-(X>36)*32):R=RND(1)/2+2:K=K(2
4-N)*M/R:M=L(24-N)*M/R
260 Y=64+M:PUTSPRITE3,(X,Y),10,2:GOTO200
270 '--- TOUKYU-GO NO SHORI ----
280 PUTSPRITE3,,0:PUTSPRITE0,,0:SOUND7,5
6:LOCATE15,15:IFX=36THEN300
290 PLAY"V1504L32FEDC8","V1303L32AGFE8":
PRINT"
       MISS":GOTO310
300 PLAY"V1505L32CECEG4","V1504L32EGEGB4
":PRINT"NICE SHOOT !!":FORI=ØTO2ØØØ:NEXT
:S(T)=S(T)+1:LOCATE24+S(T),T:PRINT"●":GO
SUB350
310 FORI=0T02500:NEXT:LOCATE15,15:PRINTS
PC(14):LOCATE14,21:PRINTSPC(16):IFS(T)<5
THENU=U+1:GOTO150
320 LOCATE 16, 15: GOSUB 360: PRINT" WIN !!":
PLAY"V1505L16BAGFEECD8","V1304L16GFEDCCE
C8":FORI=ØTO8ØØØ:NEXT:CLS
330 LOCATE5, 10: PRINT" (SPACE KEY)
                                  CONTIN
UE";SPC(42);"(RETURN KEY)
                           CHANCEL": A=US
R(Ø):A$=INPUT$(1):FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:IFA$
=CHR$(13)THEN7ØELSE1ØØ
340 '--- SUB ----
350 FORJ=0TO20:SOUND0,80+(JMOD5)*30:SOUN
D1,0:SOUND7,56:SOUND8,15-(J¥5)*3:NEXT:SO
UND8, Ø: RETURN
360 PRINTMIDS("PLAYERCOM", P(T(T)) *6+1,6)
;CHR$(32-(P(T(T))=\emptyset)*(17+T(T)));:RETURN
370 '--- SPRITE DATA -----
380 DATA 00000F3F6747C6CE, FFFF7F7F3C037F
ØØ,CØCØØ4CE8E7ØFØEØ,ØØEØEØCØØØCØEØØØ
390 DATA 0000091D1C033B3D,2623131F0F0003
1F,0000C0F078B8DCDC,3CFCF8F88070F800
400 DATA 3C7EFFFFFFD723C
```

180 SOUND0,250-P*4:SOUND8,15:VPOKE831-P*



GEAR *P

B by LNK

▶遊び方は42ページ

このプログラムは初期設定をおこなうBASIC「GEAR. FD5」と、メインのマシン語「GEAR. OBJ」の2つに分かれています。どちらもリストは掲載していません。

BASIC解説

変数の意味

<mark>ー……</mark>ループ用 XX……マシン語の呼びだし用

プログラム解説

GEAR.FD5

10~40 マシン語領域の確保/ 画面初期設定/タイトル表示 50~100 ストーリー表示/キ 一入力待ち

110~200 画面設定/画面表示の禁止/ゲーム中に使う文字データの作成/背景用の星を作る/ゲーム画面に線を引く/タイトル用の文字データの作成210~260 マシン語を読みこむ(BLOAD)/パレットを指定する/マシン語を呼ぶ/プログラム終了処理270~290 フェードイン処理

270~290 フェードイン処理 300~320 フェードアウト処理

マシン語本体解説

GEAR.OBJ

9000~9012

機種判別/高速モードへ切り替 え

9013~90A2

初期設定

90A3~90B4

デモのくりかえし処理

90B5~90D4

デモ用タイマー割りこみ

90D5~9173

タイトルデモの処理

9174~921B

ワークエリアの初期化

9210~9240

ゲーム時に使うタイマー割りこ み処理

924D~927A

タイマー割りこみによるスクロ ール

9278~9287

デモ用にスプライトを拡大

9288~92A5

走査線割りこみ処理

92A6~92F6

音楽演奏ルーチン

92F7~9375

走査線割りこみによるスクロー

ル

9376~9383

スプライトの消去

9384~93BB

スタート時のプレイヤー選択

93B9~93FB

スコア表示

93FC~9415

音楽の停止/割りこみフックを

戻す

9416~943D

スクロールメインルーチン

943E~9468

VDP操作ルーチン

9469~9490

スクロール用データ

949D~950C

3430 -3000

自機、オプション、弾の色デー タ

950D~9523

スプライトアトビリュート用デ

--タ

9524~9539

スクロール用データ

953A~9549

フック用のデータ

954A~9551

スクロール用ワーク

9552~9554

音楽/スクロール/デモのフラ

グ

9555~9556

キー入力待ち用カウンタ

9557~9560

プログラマから ひとこと

マシン語めくせにturboR専用

▼このMファンは、4月8日発売だそうですね。私にとっては、この日は「パソコン買って 1 周年記念」ではないですか。このMファンは、なによりもうれしいプレゼントです。▼今回はマシン語のくせにturbo日専用というぜいたくなゲームになりました。しかし、本当に日800の力が必要な部分はスクロールルーチンだけです。それ以外は少し手を加えれば、Z80で分なはずです。それができなかったのは、私のカ不足です。申しわけない。▼国分の田村くん、元気か了 卵塾でいっしょだったベッペといえばわかってくれるだろうか。▼私のまわりには、作曲できる人がいない。誰か、



曲を作ってください。もうこんな恥ずかしい音楽はいやだ。▼今回が初投稿だが、これからも投稿していくつもりだと書いて、消えていった勇者を私はささん知っている)。▼がんばれ、MSX/▼ご意見、ご感想をお待ちしております。 LNK 鹿児島・19歳

フックの保存用ワーク

9561

FM-BIOSのスロット

9562~95A8

キャラクタの移動など

95A9~95B8

画面の色を戻す

95B9~974D

イベント処理

974E~975D

メインルーチン

975E~~9BC5

当たり判定

9806~9994

エンディング処理

9995~999A

引算サブ

999B~99BA

効果音

99BB~99C7

ウーノト加班

ウェイト処理

9908~99E1 音楽演奏サブ

99E2~99E7

当たり判定用データ

99E8~9AAF

ジャンプテーブル(敵出現/敵

移動/イベントの処理分岐用)

9'AB0~9AB2

エンディング用フックデータ

9AB3~9BDE

エンディング用データ

9BDF~9C32

効果音データ

9033~90B2

スプライトアトリビュートテー

ブルのコピー

9CB3~9CF2

スプライト用ワーク

9CF3~9CFB

イベント用ワーク

9CF9~A1E7

キャラクタ移動&出現1

A1E8~A1FC

乱数発生

A1FD~A2AE

敵の攻撃処理

A2AF~A2BD

割り算サブ

A2BE~A2CD

スプライトパターンの入れ換え

A2CE~A33F

敵出現サブ

A340~A35A

敵のレーザー攻撃サブ

A35B~A3BF

パワーとスピードの表示

A3C0~A3CF

キー入力用データ

A3DØ~A3EC

敵移動用のSINデータ A3ED~A3F2

自機用ワーク

A3F3



プレイモード A3F4~A4ØB オプション用ワーク A4ØC~A4ØF 自機の残りなどのワーク A41Ø~A418 ボス敵用のワーク A413~A418 敵の弾用ワーク A419~AAD7 キャラクタの移動と出現2 AAD8~AAE6

AAE7~B58B 音楽データ B58C~BD8B スプライトパターンデータ

BD8C~C14B

ゲームオーバー用データ

スプライトカラーデータ C 1 4C~C589 ラウンドデータ

(にやん☆)



NEW TENKING ==-

MSX 2/2+VRAM128K by RATOC

▶遊び方は39ページ

変数の意味

配列变数

M\$(n)……地名データ X(n)、Y(n)……地名に対応 する座標

その他の変数

A、B······雲の座標

AS、N……答えの入力用

○……雲の色指定/色の判別用 (答えを判定するのに使う)

HS······ハイスコア

I、R……ループ用変数

P\$……音楽データ

□……地名決定に使う乱数用

S.....スコア

U······USR関数の呼び出し用

ユーザー定義関数

FNA(n)……n未満の乱数を

返す

プログラム解説

10 画面初期化/乱数初期化/ 地名データの読みこみ/USR 関数の定義

20 作業画面の初期化/雲のグラフィックを作成

30 音楽データを配列変数に定 義

40~50 日本地図の作成

60 日本地図に雲をかさねる

70 タイトル表示/曜日の表示

80 作業画面から表示画面へ地 図を転送/効果音/効果音が消

えるまで待つ 90 解答時に使う番号の表示/ 問題の場所を表示/キーバッフ

100 答えの入力/選択した答えを判定用変数Cに変換

ァクリア

110 当たりの判定/得点の加

ブログラマから

日本地図がカックンカックンでごめんね

MEW TENKING

初投稿で初採用。採用されるとは思っていなかったから驚いちゃったよー。 あーそうだそうだ。ここで1ついって おきたいことがあります。「日本地図が カックンカックンでごめんね。反省」。 あーそうだそうだ(2回目)、AOTA X先輩お天気、いや、お元気ですか?

RATOC 神奈川·16歳

算/効果音

120 はずれたときの処理

130 終了判定/画面消去

140 ハイスコアの更新/スコアの表示/トリガー入力待ち/リプレイ処理

150 地名データ(行10で読みこ み)

補足

プログラム最後のデータ部を 見ればわかるように、地名を変 えることはかんたんだ。地名、 X座標、Y座標という順にデータが入っているので、自分の好きな地名とその座標を入れればよい。座標は天気を調べる日本地図上の座標を指定する。指定した座標の色を見て天気を判断しているので、座標を間違えると、もちろん正しい判定はできない。地名を追加する場合には、データを読みこむループ回数を増やすだけでなく、配列変数の宣言も忘れないように。

(にゃん☆)

TENKING .FD5

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,RND(-TIME):DEFFNA
(A)=INT(RND(1)*A):FORI=0TO10:READM\$(I),X
(I),Y(I):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(0,0)
:PRINT#1,"<WAIT>":DEFUSR=&H156

20 SETPAGE,2:CLS:PAINT(0,0),0:FORI=0T015 0+FNA(80):A=FNA(255):B=FNA(211):C=FNA(2) +14:CIRCLE(A,B),FNA(10)+5,C,,,,2:PAINT(A,B),C:NEXT:SETPAGE,0:CLS 30 S=0:P\$="V15T20005S0M8000L8CDDR8CEER8L

S=0:P\$="V15T20005S0M8000L8CDDR8CEER8L4CDE2L8CDER8DEFR8L4EDC2

40 FORR=1TO7:SETPAGE,1:LINE(0,0)-(255,21
1),4,BF:DRAW"S20C2BM155,85URDRURURUL2ULD
LDLD2RBM+0,+1D2R03LD3LULDL2ULD2LU2L3UR3U
RURURU3RBM-9,+8R2DL2UBM-1,-2D4LDLDU
3RUL2URUR3

50 PAINT(161,66),2:PAINT(151,91),2:PAINT(111,131),2:PAINT(104,121),2

60 COPY(FNA(140), FNA(26))-STEP(115,95),2 TO(70,60),1,TPSET

70 SETPAGE,0:FORI=-8TO40STEP2:PRESET(78, I):PRINT#1,"-NEW TENKING-":LINE(78,I-2)-(174,I-1),1,BF:NEXT:PRESET(118,50):PRINT #1,"[";CHR\$(1)+CHR\$(64+R);"]" 80 FORI=0T0115:COPY(70+I,60)-(70+I,102), 1TO(70+I,60),0:COPY(185-I,103)-(185-I,15 5),1TO(185-I,103),0:NEXT:PLAYP\$:FORI=-1T 00:I=PLAY(0):NEXT 90 P\$="":PRESET(57,157):PRINT#1,"<1>はれく 2>くもりく3>あめ":Q=FNA(11):PRESET(108,170):PRINT#1,M\$(Q)+"":U=USR(0)

100 A\$=INKEY\$:N=VAL(A\$):IFN=1THENC=2ELSE
IFN=2THENC=15ELSEIFN=3THENC=14ELSE100
110 IFPOINT(X(Q),Y(Q))=CTHENS=S+1:PLAY"L
8GFEDGFEDL4CDCR":PRESET(94,100):PRINT#1,
"t v v v !":GOTO130

120 PRESET(98,100):PRINT#1,"# 5 か \ u":PL AY"L8A4GFDE-C+4":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NE XT

130 IFR=7THEN140ELSEFORI=0T0128:LINE(I,I -22)-(255-I,233-I),1,B:NEXT:NEXT

140 HS=HS-(S-HS)*(S>HS):PRESET(10,100):PRINT#1,"はこあ"S:PRESET(190,100):PRINT#1,"はいすこあ"HS:FORI=のTO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0TO105:LINE(0,1*2)-(255,1*2),1:LINE(0,211-1*2)-(255,211-1*2),1:NEXT:GOTO30150 DATA まっぽっよ,156,76,あおもり,153,91,にいか、た,

150 DATA さっぽ°ろ、156、76、おおもり、153、91、にいか^ゃた、 146、111、ふくしま、152、118、とうきょう、144、124、なか^ゃの、 140、118、おおさか、126、124、こうち、115、134、やまく^ゃち、1 12、123、ふくおか、98、122、かと^ゃしま、92、148

FIELD RUNNER THE THE POLICE TO THE POLICE TO

MSX MSX 2/2+RAM32K by TM SOFT

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y······ランナーの位置 V、W······ランナーの速度

その他の変数

A、A\$、B\$、US·····一時 変数

C..... 1-2(0~2)

DJ……ジャンプ数

DW······池にはまった回数

〒・・・・・画面最上行の行番号(コ 一ス全体の通し番号)=走破距

HF……表示用走破距離(Fの 半分)

H(n) ·······コースnのハイスコ ア

I、J、L ·····・ループカウンタ K……入力機器番号(D:キー ボード、1:ジョイスティック 1、2:ジョイスティック2) M……モード(0:プレイ、1: デモ)

N······ジャンプ中フラグ(1)

〇……ジャンプ中にトリガーを 離したことのフラグ(1)

P······ランナーの表示スプライ

トパターン切り替え用

□……無敵フラグ兼カウンタ $(0 \sim 7)$

S……スティック入力値

SC·····スコア

T……池にはまったことのフラ グ兼カウンタ(0~10)

丁\$(□)……タイトルの行ごと の文字パターン

U……トリガーによる滞空時間 延長用カウンタ(0~5)

USR関数

USR(n)……REM文データ のメモリへの書き込みと太文字 処理

USR 1 (n)……画面最上行に、

コースn¥300、行番号nMOD 300の行を描く

USR2(n).....PSGOPL AY文用初期化

プライト面番号

1:ランナー

1:ランナーの影

スプライトパターン番号

□~5:水平速度別ランナー (速度3分類、1分類につき2パ ターン)

6:池に落ちたランナー

キャラクタ

96():草 104(h):池

112(P):タイトル表示用文字 (ドット)

10~80 プログラム初期化

10~20 文字領域・マシン語 領域の確保/USP関数定義 /画面初期化/整数型宣言/ 入力器設定/お待たせメッセ ージ

30 スプライトジェネレータ テーブル、カラーテーブル設

40 パターンジェネレータテ ーブル設定

50 タイトルパターン読み込 3

60 マシン語書き込み/RE M文データのメモリへの書き 込み/PSG初期化 70~80 タイトル1

90~160 ゲーム初期化

90~100 タイトル2 110~120 モードとコースの 設定

130~140 コース表示/効果 音

150 デモモード

160 変数初期化(以下プレイ

プログラマから ひとこと

10画面で載ることができてとても感激しているTM SDFTです。この プログラムはフ画面ですが、1行でもふやすと8画面になります。長いこ と1画面作ってたせいでいつも画面数ぎりぎりになってしまうんですね。 え? 「よけりんちょだ/」はどうしたかって?(誰も聞いてないって)知ら ないなあ(じつはボツった(ただし未確認。おお二重カッコだ))。話は変わ るけど、TM SOFTはMSX2を使っています。FM音源もないので、 そろそろ新機種を買おうとも思うけれど、ターボトはイマイチな気がする。 1、2年後までにはV9990(3月号参照)と2HDドライブのついた機種が 出てほしい。まあ15万以上はしそうなのでこれから投稿して金をためてお こうっと。(なお、この文章はあくまで予想なので、信じて損をしてもいっ さい責任を負いません)。今マシン語を使ったゲームを作っているけれど、 ハンドアセンブルはきつい。アセンブラを付録ディスクに入れてください。 TM SOFT 大阪・15歳



モード)

170~260 メインループ

170~180 ランナーの移動 (座標計算)

190~200 座標限界判定(ゲ ームオーバー判定を含む)

210 クリア判定

220 ジャンプ

230 コースとランナーの表 示

240 池にはまっているとき

250 池にはまっている状態 から脱出したとき

260 無条件分歧

270~340 ゲーム終了

270~280 ゲームオーバー

290 クリア

300~310 結果表示

320 コースレコードのとき 330~340 トリガー待ち/リ プレイ

350~380 サブルーチン

350~360 ダウンスクロール /コース表示

370 スプライト消去/スコ ア計算/PSG初期化

380 モード、コース、ハイス

コア表示

390~420`データ

390~400 タイトルパターン 410~420 REM文データの メモリ書き込み用マシン語プ ログラム

430~630 REM文データ

430 太文字処理マシン語プ ログラム

440 コース表示マシン語プ ログラム

450~630 コースマップ(2 文字=1バイト=コース1 行)

DAØØ~DA3C

REM文データのメモリへの書 き込み

DA3D~DA55

太文字処理

DA56~DA79

引数+DA7Aの1バイトをビ ット分解してコースデータを1 行描く(∅:草、1:池、1ビッ ト⇒2文字)

DA7A~DDFD

補足

行220は、とてもわかりにくいので、ちょっと整理してみよう。この複合 I F文の最大の欠点は、 4行目のOを 1 にしてUから 1を引く処理の条件がはっきりしないことだ。

まず、先頭の代入文は、N=0のとき、Pを切り換える(0と1)ものだが、すぐ次の | F文の条件式に「N=0」が含まれているので、 | F文の中に含めることにしよう。

また、変数NはUが代用できるので必要ない。

最初のELSE以下を分析してみると、SOUND文とDJの更新を除けば、OとUの更新が目的だとわかる。しかも、Oの更新も結局Uの更新のためにおこなっているのだ。

そして、Uの更新は1を加えるか1を引くかだ。それなら、 状況に応じてOを-1~1に変 化させてUにOを加えることで 目的を達することができないだろうか?

■行220の代案

そう考えてできたのが、次のルーチンだ。ただし、SOUND文は省略しているし、こう直すとほかにも直さなければならない部分が生じるので、あくまでも参考として読んでほしい(といっても動作チェックはおこなっている)。

220 IF U<1 THE N P=1-P: IF STR IG(K) AND T<0 T HEN O=1: Y=Y-4 223 IF U>0 AND STRIG(K)=0 OR U>4 THEN O=-1 225 U=U+0: IF U <1 AND 0<0 THE NO=0:DJ=DJ+1

速度的にはややむだがあるが、 むだをなくしたとしても、条件 判断が増えるので、大して速く なりそうには思えない。

■4月号『CONVEY-IT』 に関連する補足——STOPキ 一割り込みサブを使っていても 止めた行番号を知る方法

さて、本プログラムとは関係ないが、先月号の「CONVEY-IT」に関連して、ストップキー割り込みを使っても止めた行番号を知る方法があることに気がついたので、報告しよう。ただし、厳密に止めた行番号そのものを知ることはできない。

それは、いったん止めた後、 すぐに「RETURN」を実行し、 もう一度CTRL+STOPを 押すことだ。

この方法が使えるためには、

ストップキー割り込みサブの「STOP」の前に「STOP」の前に「STOP OFF」がなければならないが、 担当者がストップキー割り込み を追加した「熊王」も「CONV EY IT」も、この条件を満た している。

また、割り込みフック復帰のためにストップキー割り込みを使った場合についていうと、割り込みフックは戻されたままなので、暴走する可能性もない。

SCREENモード等のせい でエラーストップする場合もあ るだろうが、「行番号を知りたい」という目的は達せられる。

最初に止めたとき、INPU TS関数実行中だった場合、も しかすると「RETURN」その ものがエラーになるかもしれな いが、ファンダムにはINPU TS関数を使ったものがほとん どない。 (ANTARES)

FIELD-R .FDS

```
20 CLEARS50: &HDYFF: DEFUSHENHUAWD: DEFUSH: EMDASO: DEFUSR 2=&H096: SCREEN1.0.0: WIDTH32: KEYOFF: COLORIS, 1.1: DEFINTA-Z: KE: (-STRIG(1)-STRIG(2)+2)MDD3: PRINT"WAIT PLEASE"

30 FORI-07050: PPOKE&H3800+1.VAL("8+"+HD5("3838147830484404383890781430301038381
2709028240438389070122848403838123C50181
21Cy9x2024943030509(C122848403838123C50181
81838385385C18244448824428", Iu2+1,2)):NEX
T:VPOKE8294,44:VPOKE8295.84
42 FORI=07015:VPOKE7684(I*8)>56+I,VAL("&
H"+MIDS("08004004001001000608138401002E01
 0".I*2+1,2)):NEXT
50 RESTORE400:READA$:A=0:FORI=0T09:FORJ=
 0TO2-(I>4):BS=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("%H"+MID$(A$,A*2+1,2))),8):A=A+1:FORL=0T
07:T$(I)=T$(I)+CHR$(32+VAL(MID$(B$,L+1,1))*80):NEXT:NEXT
60 RESTORE420:READAS:FORI=0TO60:POKE&HDA
00+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:US=
USR(0):US=U5R2(0)
70 - TITLE
70 - TITLE -
80 CLS:LOCATE8.11; PRINT"TMSOFT PRESENTS"
:A$="T120S9M300007":PLAYA$.A$, A$:PLAY"C
1", "E1", "G1":FORI-0TOS000:NEXT; CLS
90 FORI-0T07:PV0KE8964:0:NEXT:FORI-0T09
:LOCATE-(I<S)*5,I-(I>4):PRINTT$(I):NEXT
100 SOUND6.2S:SOUND7.1S9:SOUND10.16:SOUN
D12.8:SOUND11.0:SOUND13.8:VPOKE8206.44:F
ORI-0T0154:VPOKE896+IMD08.2SS:VPOKE896+(
T*S)*MONORAREONETTSCHEATT
URL1-810154-FPOKE896-IMUD8-2SS:VPDKE896+[

H-S)MOD8.0:FOR1-0T015:NEXTJ.FILCOATE20.1

2:PRINT"1992 TMSOFT":US=USR2(0):GOSUB880

110 S=STICK(K):IFSMOD2=1THENC=(C+(S=T)-(

S=3)+3)MOD3:M=ABS(-(SMDD4=1)-M):GOSUB380

:PLAY"112004S9M4000616":FORT=0T0300:NEXT

120 IFSTRIG(K)THENPLAYT1200SS9M1000011
EDGE":FORI=0TOS000:NEXTELSE110

130 '- START!

140 CLS:FORI=0TO23:F=I:GOSUB360:NEXT:PLA
 Y"T120V1404S9M12000L8CDEDCDEDCDGEGE":FOR
I=0T08000:NEXT:PLAY"V1S06C2":FOR I=0T0200
0:NEXT:SOUND11.0:FORI=8T010:SOUNDI,16:NE
XT:SOUND7,13S
150 IFMTHENFORI=24TOS99:F=I:GOSUB360:FOR
J=0TO20:S=STICK(K):J=J+(S=S)-(S=1)*20:NE
XT:I=I-STRIG(K)*57S:NEXT:FORI=0TOS000:NE
XT:CLS:GOTO90
160 X=60:Y=1:0.Y=0:
=0:DJ=0:DW=0:T=0
- MAIN
160 X=60:Y=170:V=0:W=0:N=0:U=0:D=0:P=0:Q
180 IFT=0THENS=STICK(K):V=V+((S>SANDV>-6
)-(S>1ANDS<SANDV<6))*2:W=W+(((S=80RS=10R
S=2)ANDW>-2)-(S>3ANDS<7ANDW<6))*2:X=X+V:
Y=Y+WELSEY=Y+8
```

10 ' - PREPARATIONS - 20 CLEAR350,&HD9FF:DEFUSR=&HDA00:DEFU5R1

```
190 IFX<00RX>120THENX=-(X>0)*120:V=0
 200 IFY<16THENY=16:W=0ELSEIFY>187THEN280
210 F=F+1:IFF=600THEN290
 220 P=(P-(N=0))MOD2:IFN=0ANDSTRIG(K)ANDT=0THENN=1:U=1:Y=Y-4:SOUND6,25:SOUND12,4:
 SOUND13, ØELSEIFNANDU (SANDSTRIG(K) ANDO=ØT
HENU=U+1ELSEIFNTHENO=1;U=U-1:IFU=0THENN=
0:O=0:DJ=DJ+1:SOUND6,30:SOUND13,0
230 GOSUB360:IFT=0THENPUTSPRITE0.(X+64,Y
  -U*6),15-(QMDD2)*8,P+2+(V*4)*2:PUTSPRITE
1,(X+66,Y-1),1,P+2+(V¥4)*2ELSEPUTSPRITE0,(X+64,Y),15,6:PUTSPRITE1,(0,209)
 240 IFVPEEK(6152+((Y+4) +8) +32+(X+3) +8)=1
@4ANDN=@ANDT=@ANDO=@THENDW=DW+1.T=7.Y=11
04ANDN=UANDI=UANDU=UTHENDW=DW+1;1-7;1-
Y+4) *8) *8:SOUND6,5:SOUND12,50:SOUND13.0
250  0=0+(0>0):IFTTHENT=T-1:IFT=0THENY=0:
 W=0:0=10:SOUND12.10:SOUND6.2:SOUND13.0
260 GOTO180
270 ' - GAME OVER -
280 GOSUB370:PLAY"T12005L2S9M30000CDEGDE
FAAGFDE1":FORI-0T01S:F=F-(F<599):GOSUB36
0:FORJ-0T01800:NEXT:NEXT:SGOT0310
290 GOSUB370:PLAY"T120V1S04L16CDECDEEFD
EFG6", "T120V1404L16EDCEDCFEDFEDC4":FORI-
 0T07000:NEXT
300 ' - RESULT - 310 CLS:LOCATE12,5:PRINT"RESULT":LOCATE9, 8:PRINTUSING"DISTANCE ###":HF:LOCATE9, 10:PRINTUSING"JUMP ###":DH:LOCATE9, 12:PRINTUSING"MISS ###":DH:LOCATE9, 15:PRINTUSING"TOTAL ###":SC 320 IFSC>HCOTHENH(C)=SC:PLAY"T120V1504L16CODE64","T120V1504L16GF6FC64":FORI=9T1010:LOCATE7,17:PRINTMIDS("COURSE RECORD!
                                  RESULT
11"+SPACE$(16).(IMDO2)*161-1.01:FRN=@TO
200:NEXT:NEXTELSEPLAY"1120V1504L16ECFC"
330 LOCATE8.20:FRNT*PUSH SPACE KEY"
340 IFSTRIG(K)THENCLS:GOTO90ELSE340
350 ' - SUB -
360 PRINTCHR$(27)"Y "CHR$(27)"L":US=USR
1(C*300+F*2):RETURN
370 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:HF
=F#2:SC=HF-DJ-DW#10:US-USR2(0):RETURN
380 LOCATE13,16:PRINTMID$("PLAYDEMO",M#4
+1,4):LOCATE11,18:PRINT"COURSE-":CHR$(6S
+C):LOCATE8,20:PRINTUSING"HIGH POINTS ##
   ":H(C):RETURN
390 ' - TITLE DATA -
400 DATAFSE8708S0848ESC8488S084885EF70E4
F5CD32DA4FF1B1DD7700DD2318E7237EFE3A3802
 430 REM0640210801CS0608CD4A004FCB3FB1CD4
D002310F3C110EDC9
```

440 REM210109CDC6002AF8F7117ADA197E07070 74F0608CB013E08A1C660CDA200CDA20010F1C9 300400001C00000000E0000000000F0000000F C0000001E0000E0040000000F00 REMFF0000C0E0F0F8F9F1E3C78F1FFFFFFF 1F1F00DF00BF0000007F000000000000000000000 E0000000000000000007F000080 490 REM003FFFFFFFFFFFF60080C0E0F0F8FCFEF EFEFEE0E00707070700F8000000000001F0000000 000F000000000003F1F8FC7E3F3 S00 REMF1F9FC0003000000FE0000001700C01C0 1AC00007F0000C000003F9F8787F7F1F1FD00000 0040C1C00003F7F7FFFFFFFFF \$10 REMFFEF000000000007F00000000008SSS9SA \$0D0903C3F0FC000000000AA00SS00AA000000181 87E3C180000007E828F80807E00 520 REM000000000000040004000E0A0A0E000 E0A080E00001F1F9FC7C7E3F1F8F8F1E3C7CF9FC FCFCFE7C78F9F3F3F7FFFFFFF 530 REMFFFFE7E7FFFFFFFFFFFFFF0000003C0 0080270000700C0F0F0F0F8FCFCFCF8E0C1830F3 F3F3FBF3F3F7F3F3F8000000000 S40 REM00001F87C3F3FB000000FF00FF000000F F00FFFFFF00FFFFFFFFFF00FFFFD3E3C3CFC3C3F3C3C1F0FCFCFCFCF8F0C1871F3F 0002F00007C3E00C101071F00E0 S70 REME0F0F0F8FCFCF0E1870F3F7FFFFFFFFF FDFFFFF000000F8F8F0C0C0C0FB00F700EF00F70 0FB030F004040406AS46A546A00 FFFEEFFFFF7BFFFFDFFFFEEF S90 REMFFC3878F9F9FCFCFE7F3F3F9FCF9F9F3F 3E7CFE7F3E7CFE7CFC78F1F3FBFBF9FDFFFFFFF FFFFFDFFBFFEFBFFFFFFFF REMFFF7F7E7EFE3E3FBFBFBE3EFC78301000 240398006006C01DA000000E7E781007E7E7E7E7 F7F7F0010D0003E6000000000FDF3EFA87F947FF SSF7AEBFEBFF7DD7FF6EFFFFBF 620 REM0000008142ASSAASSAA5SAA5SAASSA241 8003C7E7E3C81E7E7C3839FBFBF9FCFE7F3F9FCF 9F3E7F3F3E7CF9FCFE7EFCFDF9F FEFFFFFFFFFFFFFFFF8166816681C38100424 224814242ASDBFF6A6AAAB0DF00



7-COLUMNS ty)-1542

MSX MSX 2/2+RAM32K by 情報ノイマン

▶遊び方は41ページ

変数の意味

AS······柱の頭(柱を押すときのPRINT用)

AD……各柱の頭のY座標領域 先頭アドレス - 1 / マシン語先 頭アドレス

□……柱を押した回数

○S……USR』の引数(各柱をどうするか――』:何もしない、1:持ち上げる、2:押す)○L……カーソルの色(モード選択・柱選択)

D、D\$、F\$、G\$、R、S、U、U\$······一時変数

□(n, m)······柱n+1を押したとき、柱m+1が持ち上がる(1)か否(0)か

ES……エスケープシーケンス 用

F……直前のスティック値

G……トリガー値

H······10 t ブロックが置かれて いる柱番号

Ⅰ、J、W······ループカウンタK······カーソルの指す柱番号

K\$......入力文字

L……レベル

L \$ 罫線

M……モード(0:ランダム、

1:デフィニション)

RO……柱が持ち上がった回数 SS……各柱の状態(①:押されている、1:持ち上がっている)

T …… スティック値

USR関数

USR(n)……引数の各文字に したがって柱を押すかまたは持 ち上げる(CSの意味参照) USR 1 (n)……キーバッファ クリア USR 2(n)……一種の太文字

スプライト面・パターン番号

0:10tブロック

1:柱選択カーソル

2:モード選択カーソル(面番 号は 1)

プログラム解説

10~120 プログラム初期化

10〜20 文字領域、マシン語 領域確保/画面初期化/整数 型宣言/乱数初期化

30 プログラム定数設定/お 待たせメッセージ/変数設定 40 マシン語先頭16バイトの サムチェック

50~60 マシン語書き込み 70 USR関数定義/変数設定/柱頭Y座標初期化 80~90 パターンジェネレータテーブル設定/カラーテーブル設定/一種の太文字処理/スプライトパターンの設定

/スプライトパターンの設定 100~120 モード、レベル選 択画面の表示

130~250 ゲーム初期化 130~140 モード選択 150 トリガー〇FF待ち 160 レベル選択 170 スプライト消去/モー ド等表示/モード判定 180~210 デフィニションの

設定 220~250 柱を持ち上げる/ 「START」表示/変数初期 化/効果音/「START」消 去

260~370 メインループ

260~270 柱選択カーソルの 移動(判定/柱番号入力判定 /トリガー判定を含む)

280~290 柱を押す(10 t ブロック判定を含む) 290~370 柱を持ち上げる

290~370 柱を持ち上げる (クリア判定を含む)/SSの 更新

380 10 t ブロックの処理 390~420 ESCキーの処理 430~500 クリア

プログラマから ひとこと

最初はSCREENO

ついにMファンに掲載されるという夢がかなったのと、この原稿を書いているのが期末テスト直前ということで、今とてもハッピーな気分です……。このプログラムは、最初SCREENDで、4本だった柱を、7本に増やしたら、処理が遅くなったのでマシン語を使ったり、いろいろしていたらこうなりました。あんまり高いレベルを設定すると、いらいらするのでやめたほうがよいでしょう(せいぜい20くらい)。クリアできないときもあるのでそのときは潔くESCキーを押してください。ちなみにこのペンネー人は、現在のコンピュータの基礎を作ったジョン・フォン・ノイマンから取ったものです。それはいいとして、岡崎北高校の新入生のみなさん、数学部ではあなたのやる気を待っています。TOWNSで遊びたい人もぜひとうぞ。 情報ノイマン 愛知・17歳



430~440 T | ME記憶/スプライト消去/メッセージ表示

450 効果音/ディレー

460 柱のデモ

470~480 書き込み用パター ン名称テーブル(アクティブ ページ)を&H 1 4 Ø Ø から にする/結果表示

490 効果音終了待ち/表示 用パターン名称テーブル(ディスプレイページ)を&H1 400からにする/トリガー 待ち/効果音

500 効果音/画面消去/書き込み用パターン名称テーブルを戻す/画面下部消去/表示用パターン名称テーブルを戻す

510~580 サブルーチン

520 スティック入力/トリ ガー入力

530 柱選択カーソル表示

540 モード選択カーソル表 示

550 押した回数表示 560~580 効果音サブルーチ ン群

590~770 データ

590~620 パターンジェネレ ータテーブルデータ

630~740 マシン語プログラ ム

750 不要なメモリ書き込みデータ(各柱の頭のY座標領域を含むが、初期値として不適切で、BASICプログラム中で初期化している)

760~770 クリア時の柱のデ モ用

マシン語解説

D000~D021

USRØ

DØ22~DØAD USR1

DØAE~DØB4

各柱の頭のY座標

修正点

マシン語書き込み時のサムチェックでエラーが出ると、存在 しない行番号を表示するように なっていたのを直した(行50)。

「CONGRATULATIONS」のスペルミスを直した (行440)。

処理



心息点。

オリジナルでは、出題された 面が解けるか解けないかはやっ てみなければわからなかったが、 せめてデフィニションモードに かぎっては解けない問題が出題 されないようにするために、行 202~208を追加した。

レベル28以上では、解ける問 題は作成不可能なので、モード 設定に戻るようになっている。

現実的には、レベル22くらい でも問題が出題されるまでにか なりの時間が必要になる。これ は、できた問題が解けるかどう かを判定して解けない場合は作 り直しているからだ。

はじめから解ける問題を作れ ばいいわけだが、これはあまり かんたんではない。「アルゴリズ

ム甲子園」の格好の題材といえ るだろう。 (ANTARES) 【編集部より】というわけで、 『フーCOLUMNS』デフィニ ションモードにおける「解ける 面作りアルゴリズム」を「アルゴ リズム甲子園2」のテーマとし ます。くわしくは、このページ の下欄外参照。

このプログラムを打ち込む人 は、入力ミスがないことがはっ きりするまで、行40をREM文 にしておいたほうがいい。

というのは、このプログラム は、マシン語データに入力ミス があると、どの行にミスがある か教えてくれるのだが、最初の 16バイトにミスがない場合は、 再スタートしたとき、マシン語

書き込みルーチンをとばしてし まうからだ。この場合、マシン 語プログラムは途中までしか書 き込まれていないため、たぶん 暴走する。

(ANTARES) ※このプログラムでは、行470~ 行500で、BASICのワークエ リア(現在のパターン名称テー ブルアドレス)やVDP(2)を

操作して、SCREEN1での いわゆるページ切り換えをおこ なっています。このため、クリ ア直後にCTRL+STOPで 止めると、カーソルを見失うこ とがありますが、CONT、R UN、SCREEN 1 などを実 行すればなにごともなくもとに もどります。 (編集部)



7COLUMNS.FDS

(C) 1992 BY M.MIURA 10 ' 7-COLUMNS 20 CLEAR400,&HD000:COLOR15,0,0:SCREEN1,3:KEYOFF:WIDTH32:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME) 30 E\$=CHR\$(27)*Y":PRINTES"))SEVEN-COLUM NS"E\$",*WAIT PLEASE":AD=&HD000 40 FORI=0TO15:S=S+PEEK(AO+I):NEXT:IFS=14 38THENBEEP:GOTO70

50 RESTORE630:FORI=0T011:READD\$,F\$:S=0;F ORJ=0T01S:D=VAL("&h"+MID\$(D\$,J+J+1,2)):S =S+D:POKEAD+I*16+J,D:NEXT:IFHEX\$(S)<>F\$T HEN PRINT"ERROR in";640+I*10:BEEP:END

70 DEFUSR=&HD022:DEFUSR1=342:DEFUSR2=AD: AO-8HDØAD:FORI=1T07:POKEAD+1,14:NEXT 80 RESTORE6ØØ:FORI=0T08:READD\$:FORJ=0T07 :VPOKEI*8+J+1408.VAL("&H"+MID\$(D\$,J+J+1, **MTD\$(0\$, II+1),2)):MEXT:SPRITE\$(1)=CHR \$(255)+""<"+CHR\$(24):SPRITE\$(2)=STRING\$(4,240):A\$=" "+CHR\$(31)+STRING\$(3,29)+"

100 PRINTE\$", *"SPC(11):FORI=0T019;PRINT:

-SELECTION 130 PRINTES"%) · MODE SELECT·":PRINTES"&(" L\$:PRINTES"'+all random":PRINTES"(+defin ition":CL=10:GOSUBS60:GOSUB540
140 F=T:GOSU8520:IFGTHENCL=8:GOSUB540:GO

TO150ELSEIFT< >0ANDF=0THEN M=1-M:GOSU8540 :GOTO140 ELSE140

150 GOSUB520:IFGTHEN1S0 160 PRINTES"+("L\$;E\$"*).LEVEL.

";L:F=T: GOSUB520:IFGTHEN17@ELSEIFT<>@ANDF=@THEN L=L+(T=5ANDL>1)+(T=7ANOL>1)-(T=1ANDL<31)

-(T=3ANDL<31):GGSUB540:GGTO160ELSE160 170 PRINTES*%)"STRINGS(210.32):PUTSPRITE 1.00.2083:PRINTES*%!-"MIDS("all random-d efinition-".M*11+1.11)E\$"6#LEVEL";L:IFM= ØTHEN22Ø

180 FORI = 0TO6:FORJ = 0TO6:D(I,J) = 0:NEXTJ,I :FORI = 1TOL:PRINTE\$"51NOW SETTING" 90 R=RND(1)*7:S=RND(1)*7:IFR=SORD(R,S)=

1THEN19@ELSEO(R,S)=1 200 PRINTES"51"SPC(11):FORW=0TO30:NEXTW.

202 IF L>27 THEN 130 203 FOR I=0 TO 6:C(I)=0:NEXT:D=0 204 B=0:FOR I=0 TO 6:IF C(I) THEN 207 205 C=0:FOR J=0 TO 6:IF D(I,J)>0 AND C(J

)<1 THEN C=C+1:IF C>1 THEN J=9

206 NEXT:IF J<9 THEN C(I)=1:B=B+1 207 NEXT:IF B<1 THEN 180 208 D=D+B:IF D<7 THEN 204

220 FORI=0T011:U\$=USR("1111111"):FORJ=0T O8:NEXTJ,I:BEEP:PRINTE\$"53START 230 H=0:C=0:RC=0:K=1:PLAY"V1304L4CEGL8FE DFEDC4","V1203L8CGEGCGEG02B03G02B03GE4"

240 IFPLAY(0)THEN240ELSEPRINTES"53

ELSEGOSUB580:GOSUB530:GOTO260 280 GOSUB580:CL=S:GOSUB530:IF MIDs(Ss,K, 1)="0"THEN380

290 GOSUB570:FORI=3T013:LOCATEK*4-2,I:PR 298 GGSUB570:F0RI=3T013:LQCATEK+4-2.I:PR
INTAS:NEXT:POKEAD+K.14:MIDS(S\$,K,1)="0":
IFM=1THENC\$="":F0RI=0T06:C\$=C\$+HIGHTS(TR\$(D(K-1.I)).1):NEXT:SOT0320
300 C\$="00000000":F0RI=1T07:R=RND(1)*L:S=RND(1)*40:IFR>S THEN MIDS(C\$,I.1)="1"
310 NEXT:MIDS(C\$,K.1)="0"
320 PRINTES"64"C\$:IFH<>0THEN MIDS(C\$,H.1)="0"
321 PRINTES"64"C\$:IFH<>0THEN MIDS(C\$,H.1)="0"

330 C=C+1:GOSU8550:FORI=1T07:IF MID\$(S\$, I,1)=MID\$(C\$,I,1)THEN MID\$(C\$,I,1)="0 340 IFMID\$(C\$,I,1)="1"THEN RC=RC+1

350 NEXT:IFVAL("&b"+C\$)=0THEN IFVAL("&b"+S\$)=0THEN440 ELSE260

360 GOSUB570:FORI=0TO11:U\$=USR(C\$):FORJ= 0TO13:NEXTJ,I:FORI=1TO7:IFPEEK(AD+I)=2 T HEN MIO\$(S\$,I,1)="1" 370 NEXT:GOTO260

380 H=K:SOUND7,62:SOUND1,1:SOUND8,13:FOR I=0 TO 109 STEP2:PUTSPRITE0,(K*32-20,I-30),14:SOUND0,I*2:NEXT:SOUND1,3:SOUNO8,1 6:SOUND12,30:SOUND13,0:GOSU8560:GOTO260

GIVE UP 400 SOUND0,90:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8, 16:SOUND12,80:SOUND13,0:PRINTE\$"4"SPC(95

16:SOUND12.80:SOUND13.0:PRINTES"4"SPC(95)
:ES"5+-GIVE UP": VPOKE8214.224.VPDKE821
5,224:FORI=0T03000:NEXT:VPOKE6912.209
410 VPOKE6916.209:CS="":FORI=1T07:IFNIDS
(S\$.I.T)="1"THEN F\$="2" ELSE F\$="2"
420 SOUND1.2:SOUND0.13:CS=C\$+F\$:NEXT.FOR
I=0T011:U\$=U\$R(C\$):FORJ=0T063:SOUND1.2+I
:SOUND0.J*4:NEXTJ.I:PRINTE\$"5+"SPC(10):V POKE8214,144:VPOKE8215,144:GOTO130

-CLEAR! CLEAR!
440 T=TIME:FORI=ØTO1:VPOKE6912+I+4.2Ø9:N
EXT:PRINTES"4 "SPC(9S):ES"4!YOU FORCED C
ULUNNS COMPLETELY"ES"6(CONGRATULATIONS"
450 SOUND7.6Ø:PLAY"V1305LBCEDFEGFAGR8BR8
06CR80464R8","V1204L8A6FD6E03B04DER8DR8C
R80364R8":FORI=ØT0999:NEXT 460 RESTORE 770: FORI = 0TO11: READCS: FORJ = 0T

O11:DS=USR(C\$):FORW=ØTO6:NEXTW,J,I

"02#####": PRINTUSINGD\$; L; C; RC; T

490 IF PLAY(0)THEN490ELSEVDP(2)=5:FORI=0 TO1:GOSUBS20:I=-G:NEXT:SOUND7.62 S00 SOUND1,0:SOUND8,13:FORI=0T027:PRINT:

SOUND0,216-I*8:NEXT:SOUND8,16:FORI=0T09: PRINT:NEXT:POKE-1787,24:PRINTE\$"4!"SPC(9 9):VDP(2)=6:GOTO130

SUB ROUTINES 520 T=STICK(0)+STICK(1):G=STRIG(0)+STRIG (1):RETURN 530 PUTSPRITE1,(K*32-12,13),CL,1:RETURN

540 PUTSPRITE1 . (80,54+M*9) , CL , 2: GOSUB580 : RETURN

550 LOCATE19,20:PRINTUSING"COUNT###";C:R ETURN

560 SOUND0.161:SOUND2.160:SOUND6.20:SOUN

D8,16:SOUND9,16:RETURN
570 SOUND7,55:SOUND12,5:SOUND13,4:RETURN
580 SOUND7,62:SOUND1,0:SOUND12,10:SOUND1 3.0:RETURN CHARACTER DATA

600 DATA FFAA7F40201F100F,FFASFF0000FF00 FF,FF55FE0204F808F0 618 DATA 0505050505050505,24242424242424 24, AØAØAØAØAØAØAØAØ

620 DATA 07083F40FF808080,FF00FF00FF0000 00,E010FC02FF010101

-MACHINE DATA 640 DATA 218001015802CD4A00S7C83A82S7E63 F , 59F 650 DATA CB3F5F7AE6C0B3CD4D00230878B1C20

660 DATA DØC900EB46235E2356EB7ED630CA3ED Ø,8ØB

670 DATA 11803D3DCA42D011AD3C3DCA42D0231 0.650

680 DATA E9C97A3254D07B327FD078EE0711AED Ø,87A 690 DATA 83SF1A4F3D12591600CB23C812C823C

700 DATA 12082308120B2308120B230B12780B2

10 DATA CB27EE1E835F3001143F188257C5018 0,5CA 720 DATA 1EEB79CD4D00230C79CD4D00230C79C

D.503 730 D DATA 4D007D806F3001240C79CD4D00230C7

DATA CD4D00230C79CD4D00F8C1C33FD0030 3,65F DATA 0303030303030303030303FF00FF00F

F - 31E 770 DATA 0101010.1212121,2121212,1212121,0020200,2100012.0210120,0021200,0012100

がはは時代は

今月のテーマ

「メモリアルゲーム」

目まぐるしく発売されて消えていくゲームたち。しかし、今もなお、心に残るゲームがキミにもきっとあるはずだ!

今月のテーマは「メモリアルゲ ーム」。思い出のゲームは……。

■私のとってのメモリアルゲーム は『ニンジャウォーリアーズ』だ。 1987年に3画面筐体(きょうた い)、通称・ダライアス筐体、あの ワイドな画面の2作目として、タ イトーから発表されたアクション ゲームである。(中略)思い出深い シーンとは、やはりエンディング であろう。当時からハッピーエン ドで終わるゲームが多いなかで、 このゲームは悲劇的で映画的な結 末なのだ。それはマルクの命令に よりバングラー暗殺に向かった「く ノー」と「ニンジャ」がバングラーを 暗殺したとき、マルクがボタンを 押す。そのボタンは2人の忍者に 仕掛けられた爆弾のスイッチだっ た。爆風とともにバングラー邸は くずれ、残ったのは瓦礫(がれき) の山と2体の殺人マシーンの残骸 だけ。あまりにもショッキングな エンディングなので、今でも鮮明 に覚えている。=香川県・篠原一太 (24歳)

あのゲームにそんなエンディン グがあるなんて知らなかった。

●僕のメモリアルゲームはといえばやはり『メタルギア』と『ソリッドスネーク』。まず、『メタルギア』でここまでリアルに凝ったゲームに初めて出会い、『ソリッドスネーク』でそれをもっと思い知らされた。いまだにコナミが『ソリッドスネーク』を他機種に移植しないのがMS Xユーザーにとっては優越感。=富山県・国沢晃(16歳)

『ソリッドスネーク』は最高のゲームだったね。ああ、コナミよ、 MSXにもどってきておくれ。

●私にとって忘れられないゲームのシーンといえば、FM-7版『デゼニランド』のホラマンションの棺桶の場面だ。理由はいわなくてもわかると思う。当時、小学2年だった私に、挫折とパソコンのおもしろさをこのゲームは教えてくれた。大袈裟(おおげさ)ですか?=

佐賀県・岡田祐介(15歳)

この棺桶の場面というのを編集 部で聞いてみたところ、「ああ、 attach cross (十字架をはめこむ) のコマンドね」と笑いながらみんな が教えてくれた。どうやら、岡田 クンとおなじ場面でみんなが苦し んだみたいだ。

- ●思い出のゲームはやっぱり『ラス トハルマゲドン」だ。まず、MSX 版のアクセスの遅さを呪い、何度 もくじけそうになりながら解いた。 次に友達のやりかけのPC88版と PCエンジン(CD-ROM)のラ ストハルマゲドンも解いた。なぜ そこまでおもしろいかというとや っぱりシナリオが完璧だからです。 次から次へと出てくる疑問が最後 にはすべて解けるし、あの長いオ ープニングも最適でした。やっぱ り、飯島大先生のシナリオは最高 だったし、最強最後のRPGにふ、 さわしいゲームだった。=福岡県・ 松永光弘(18歳)
- ●いろいろMSXのゲームをやってみた。『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』は初めて買ったSLGだったが、とてもおもしろかった。ユーラシア大陸を源頼朝を使ってクリアしたときはとてもうれしかったが、エンディングがほんの10秒。ちょっとむかついた。=宮城県・茂泉耕司(16歳)

幾多(いくた)の苦労を乗り越えて、見ることのできるのがエンディングだ。そこを粗末に作ってほしくないよね。

●ゲームのなかでは野球がよい。 ピッチャーとバッターのかけひき がおもしろい。=静岡県・杉山亜由 美(12歳)

そうだよね、野球ゲームはまさ にその瞬間がスリリング。とくに 『欲突ペナントレース2』では、プ レイしていて数々のドラマが生ま れたよ

●『アルカノイド』をプレイしていて、目がとて~も痛くなった。やはりゲームとは見た目のキレイさ

よりも、中身だよ中身! やって いて目が痛くならないゲームがい い。=愛知県・小川貴大(15歳)

ゲームは中身が大事。いちばん 許しがたいのは、人気コミックや アニメなりをゲーム化し、肝心の ゲームがつらまらなくても、その 原作のネームバリューだけで売ろ うとしているやつだ。

●思い出のゲームですか? そう だなー、僕が初めて買ったMファ ン1990年2月号に載っていた『S TAR AND MOONS T すね。そのころの僕はMSX用の ゲームをもっていなくて、本屋に おいてあった昔のプログラム本を 読んで打ちこんでピッ(エラー)を くりかえし、「何だ、MSXってこ れぐらいしかできないのか」と思っ ていました。そこでMSX専門の 雑誌をさがして、このMファンに 会いました。それに載っていたの MISTAR AND MOON S」です。あれだけのプログラムで どうしてこんなキレイな画面が出 るのか。しかも、今までパズルゲ ームなんてやったことないのに、 初めてクリアできたゲームなので す。でもいちばん感動したのはエ ンディングでした。市販ゲームに 負けないアニメーション。あれに は涙が出てきました。=沖縄県・内 間直哉(?歳)

残念ながら、今回のテーマにファンダムのゲームを書いて送ってきてくれた人は少数だった。しかし、内間クンのようにエラーをだしながらも、最後までプログラムを打ち込んで、それが走ったときの感動は忘れられないものだろう。●今、「良かったなあ」と思うゲームはエンデングまでいった数中Cエンジン(すまぬ)の『桃太郎伝説Ⅱ』である。「愛と勇気」というテーマが全編に貫かれ、血生臭くなく、ほのぼのとしている。印象にあるのは、最終決戦でのNPC(ノンプ

レイヤーキャラクタ)のセリフと、

エンディングでの仲間との別れがつらく恥ずかしながら泣きそうになってしまったことだ。本来自分はゲームに感情移入しづらく、点じしかしない。ゲームをやっていて、泣けたのは今のところこれだけだ。すぐ終わってしまったが、いい思い出をつくってくれたゲームだ。三宮城県・海老沢茂(13歳)

わたしなんて、ゲームをすると すぐに熱中しまくってしまい、お かげで今月のファンダムで採用さ れた『TRIANS』では、MOR Oと1億点を目指した得点争いを してしまったほど。

●わたしが、いちばん印象に残っているのが『Castle EXCEL-LENT』だ。あるとき、扉の前の障害物がどうしてもどかせない部屋にきた。そこで、その部屋のラフスケッチを書いて授業中にも必死に考えていたほどだ。今になって思ってみれば、あのときゲームばかりしていないで、もっと勉学に励んでいればよかったと、後悔の念も少しはあったりするものさ。≕編集部・ちえ熱(22歳)

欄外も見てね。

■7月号のテーマは?

7月号のテーマは長崎県・平田 倫久クンから提案があった「MS Xの市場拡大をねらう」。どうすれ ば、MSXユーザーを増やし、M SXの市場を大きくすることがで きるか? そのために、読者とお なじ年代の人々がなにを求めてい るのかを知り、MSXのどこをア ピールすればいいのか、どこを変 えればもっと受け入れられるのか を考えてみたい。また、考えるだ けで元気になる、MSX売り出し のアイデアもほしい。実現可能な ものでも、奇抜でSF的なもので もなんでもOKだ。送られてきた 意見でおもしろいものは、松下電 器やアスキーのMSX関係者に読 んでもらうことにしよう。しめ切 りは4月末日。 (ちえ熱)

【編集部の人達にも"メモリアルゲーム"を聞いてみました]ファンダム班ボス、コルサコフ山島は「気持ちいい謎の深さ」で「太陽の神殿」。十字軍担当デスクFは「アドバンスト大戦路」。「こんなおもしろいのをさせやがって」といっていた。幻影都市担当者だった KATANAは、シミュレーションが好きになったきっかけで「ファミコンウォーズ」。歴史の散歩道担当者ファジー鈴木は「パワーゲームになっていないところがいい」と「水滸伝」。これは、ササヤといっしょた。ときちゃるは「ゼルダ」、Oroは「キャルII」、かずちょは「材大郎伝説」、編集長は「けっきょく南極大冒険」た。MOROはFM-7版の「信長の野望」。そのゲームでBASICを覚え、そのおかげで今、編集部で働いている。

一台樂館

楽評:よっちゃん

CD人外魔境の取材で六本木のeva recordsを訪ね、制作のA氏にいろいろ取材するハズが、途中から話題は脱線していくばかり。ヨーロッパの黒い森や第三帝国時代の頽廃音

楽の話は非常に興味深くて、 ひさしぶりに取材の醍醐味を 味わった。



ついに12音音楽の世界に突入したGANP © GANP **EXIT OF LIFE** ■埼玉県 GANP(17歳) ◆オリジナル

GANPは、ついに12音音楽の世界に突入、「一見適当、メチャクチャに見えるメロディをいかにしてカッコよく聴かせるか」をテーマにしたのがこの曲です。うむ、すばらしい。ちなみに、同封されていたイラストも味があって、お見せできないのが残念。

EXIT .FM5

```
10 '-
               EXIT OF LIFE
    _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
,_____ COMPOSED BY GANP
40 CLEAR2000:DEFSTRA-W:DIMX%(15)
50 FORX=0T015:READW:X%(X)=VAL("&H"+W):NE
XT:_VOICECOPY(X%,063):T="T224"
60 SOUND7,49:SOUND6,8:POKE&HFA3C,48:POKE
&HFA8C,48:PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
70 DATA 0.0.0.0.0.1E.0.0.9662.2694.0.0.4
062,1681,0,0
80 '----- MML DATA
90 PLAY#2, "365V14L8", "363V12L8", "333V12L
8D403", "36V10L80406", "36V10V10L8D406", "0
6L8", "V03A13Y22,64", "L32"
100 A1="D2DEFE8E2DEFE8E2D2C2D4."
110 A2="E2EF#6F#8F#2EF#6F#8F#2FZEE-2.D-"
120 A="A-4B)D-R8CD-E-ER8EDR8D4R8A-4B)D-R8GCD&D2":A3=A+"<A4.>":A4=A+"EFGA"
130 A5="R8B-A-B->CD-E-FR8EDR8<BR8G4R8F#G
D#FG-A-B-2>D<A4."
140 B1="R8"+A1:82="R8"+A2:B3="R8"+A3:B4=
"R8"+A+"EFG":B5="R8"+A5
150 C1="DD>D<DCCCD4D>D<DCCC4E4>E<EDDDC4C
>C<CDDD4"
160 C2="EE>E<EDDDE4E>E<EDDG4>F#4<F>F4<F>
F4(E-)E-4(E-D-D-)D-(D-"

170 C3="(A-4)A-(A-4)>D-(D-)D-(E)E4(D)D4(
<A4A-4GA-4>C4D-4D-CD-<AA>A<G->
180 C4="<A-4>A-<A-4>>D-<D->D-<E>E4<D>D4<
A-(A-)A-4B)D-(DD)D(D4D)D(DEFGA"
190 C5="(B-B-)B-4)CD-E-F(E)E4(E(B)84(8)D
>D4<DC>C4<C<B->B-4<BA4>A<A>"
200 C6="CF#DG#EA#R8CF#DG#A#R8C4CR8CF#DG#
210 D1="R8DR8DR8CCER8EERDR8ER8EEER8DR8DR
8CCCR8DR8D'
220 E1="<R8AR8AR8GG8R888RAR8BR8BBBR8AR8A
R8GGGR8AR8A>
```

D2="R8ER8ER8EDF#R8F#F#RF#F#E F#F#R8F

FR8E-E-R8D-D-R<A-R88>"
240 E2="<R8BR8BR8BA>C#R8C#C#RC#C# C#C

DR8CDR8DDD":D3=D+"R8<AAAA>"
260 E="E-R8<A-R8GA-R8BR8BAR8AER8E-> E-R8 DR8CC<B-R8B-R8B-R8AR8A>" 290 E5="R8FFR8E-E-R8CR8CR8C<8R8GR8 AAR8A R8GGFR8FR8FR8ER8E>" F1="@16V11D8 D4.D16C16DEFE4DCD16C16D EFE2D16E16D4.C16D16C4<A4>C4D."
310 F2="E4.E16D16EF#GF#4EDE16D16EF#GF#2F 16F#16F4.E16F16E-D-<A-B>D-CE-D-320 F3="a3D4>"+A+"&D<A>CD":F4=A4+"<"
330 F5="V9D7 F1G1D1<A1>" 340 R="HB!8H8HM!8H8HB!8HB!8HM!8H8 HB!8HB !8HM!8H8!168!16H8!8HB!8HM!8HB!8" 350 R1=R+"HB!8H8HM!8H8H8!8H8!8H8!8HB!16B !16 H8!8H8!8HM!8HB!8HM!8H8HM!8HB!8 360 R2=R+"H8!8H8HM!8H8HM!8HB!8H8HB!8 HB! 818481MH818H818HM18H818HM18H8 R3="HM!4B!8HM!4B!8HM!4B!8B!8HM!8HB!8 HM!8HM!8HB!8HB!8"+R 380 N="V11CV10CV9CVCV7CCV6CC":NN="V11CV1 0CV9CVCV7CCV6C":P="R"+N+"R"+N+"R"+N 390 P1=P+P+"R"+N+NNN 400 P2=P+"R"+N+"R"+N+"RR8V11CV9CVCV7C" 440 FORX=0T01 450 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2,P2:NEXT 470 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R3,P3 PLAY#2,A4,84,C4,D4,E4,F4,R3,P3 FORX=ØTO1 PLAY#2, A5, B5, C5, D5, E5, F5, R1, P1 PLAY#2, A5, B5, C5, D5, E5, F5, R2, P2; NEXT PLAY#2, "", "", C6, "", "", "", R1, P1 500 530 GOTO440

250 D="A-R8D-R8CD-R8ER8EDR8D<AR8A-> A-R8

ハードコア・テクノの軍隊ふう2ビート ©福井英晃 **Ulterior motive** ■大阪府 福井英晃(19歳) ◆オリジナル

やみくもに突進するハードコア・テクノの世界。テクノなシンセのアルペジオと、まるで軍隊のような2ビートが合体した、この無骨な男らしさはカッコイイ。福井クン、P-MODELの新作は聴いたかね? まだならぜひ購入して、テクノの奥深さを味わうと、とても参考になると思います。

```
ULTERIOR.FM5
      'r Ulterior motive ¬
      _MUSIC(1,0,1,2,1,1,1):CLEAR 6000
 139
      SOUND 7,49:SOUND 6,17:DEFSTR A-H
 150 POKE &HFA2C, 24: POKE &HFA3C, 30
 160
      _VOICE(a53,a14,a33,a24,a0,a12)
180 AT="T180 D7 V15 L8 O6
190 BT="T180 Q7 V13 L8 O3
200 CT="T180 D8 V12 L8 O4
210 DT="T180 D8 V13 L8 O4
220 ET="T180 D2 V14 L8 O3
230 FT="T180
240 GT="T180 S0
                       V13 Y22,90 Y24,180"
250 HT="T180
                       V13 L8 04
260
270 F="BM16B16BMHC16B16BM16B168MHC16B16
BM16B16BMH16B16BM16B16BMH16816":F0=F+F
       G="L8M500CM5000CM500CM5000C":G0=G+G
 +G+G
 290 F1=F+"BMHC16B168MHC16816BMHC16B16BMH
C16B16BMHC16B16BMHC16B16BMHC16BMH16BMHC1
6BMH16"
300 G1=G+G+"M5000CCCCCCC16C16C16C16C1
310 FI="BMC16B16816B16BMC16B16B16BMC16B16BMC16B16BMC16B16BMC16B16BMHC16B16
8M16B16BMHC16B16BM16B16BMHC16B16BMHC16BM
HC16BMHC16BMCH16"
     GI="L8M1000CCCCCCCCM2000CCM3000CCM40
00CCM5000C16C16C16C16
340 A0="DD4.DAFE D2.CD"
350 B0="D(D)DG F<F>FA G<G>GF E<E>EF"
360 C0="DFGB >DFA>C< BGED C<AGF"
370 D0="R8DR8G R8GR8A R8DR8F R8ER8D"
380 E0="D<B>D<B>D<B>D<A>C<B>C<B>C<A>C<B>
390
400 A1="RCD RFA RGF EGED"
420 A2=">DFGA FGAB GB>CD <A>CEF<<"
430 B2="D<DDD> F<FFF> G<GGG> A<AAA>'
440 D2="R8DDR8 FR8FD R8DDR8 FR8FD"
450 E2="D<B>DG FDFA GEGB AFA>C<"
460
470 A3=">D>D<DF >G<GAG ED4D L26 C<BAG FEDC <BAGF> L8":'おとす\\normale
480 A4=">D>D<DF >G<GFE CD4<B> F2<"
500 A5="D4<B4> DG4F AGFE D>D<D4"
510 A6="D4G4 FAF4 GDGB AGAB"
520 A7="(DFGB FGB>D< GB>DF< 8>DFG)1(DFGB FGB>D< GB>DF< B>DFG)1
530 A8="(BGFD GFD(B) FD(8G) D(BGF)1(BGFD
 GFD(B) FD(BG)D(BGF)1
550 PLAY #2,AT,BT,CT,DT,ET,FT,GT,HT
560 PLAY #2,"","","","","",FI,GI,""
     K = Ø
580 FOR I=0 TO 1
590 FOR J=K TO 1
```

Notes' notes /-">

#R8CCR8<B-8-R8A-A-RE-R8F#:

はい、Orcです。いきなりですが今 月のノーツノーツのおしまいには、ア ンケートの結果による、3月号FM音 楽館の気に入った曲ベスト5があるの です。

では作者のコメントです。

BEXIT OF LIFE

GANP「何度も繰り返し聴いてみれば、支離滅裂なアンサンブルがだんだんと快感になってゆくことでしょう。 FMパックの人は音量を「小」に合わせてください」

■Ulterior motive

福井英晃「2か月連続で採用されると思っていなかったので、すごくうれしいです。で、この「Ulterior motive」は、PSGのメロディが目立ちますが、曲の感じからいって、まったく気には

ならないでしょう。リンクス ID-6 854541 に、曲の感想を送ろう/」

■爬虫類の為の行進曲

600 PLAY #2, A0, B0, C0, D0, E0, F0, G0, A0

620 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,A0 630 PLAY #2,A1,B0,C0,D0,E0,F0,G1,A1

640 PLAY #2,A0,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A2

PLAY #2, A1, B0, C0, D0, E0, F0, G0, A1

川村昌史「この曲ははじめ、2本のデューバと打楽器のためのアンサンブル曲として考えていたのですが、そんなも

```
650 PLAY #2,A1,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A3
660 PLAY #2,A3,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A2
670 PLAY #2,A4,82,C0,D2,E2,F1,G1,A4
680 NEXT
690 PLAY #2,A5,B2,C0,D2,E2,F0,G0,"
700 PLAY #2,A6,82,C0,D2,E2,F1,G1,""
720 NEXT
730 PLAY #2,A7,B0,C0,D2,E2,F0,G0,A0
740 PLAY #2,A8,B2,C0,D2,E2,F0,G0,A1
750 PLAY #2,A7,80,C0,D2,E2,F0,G0,A0
760 PLAY #2,A8,B2,C0,D2,E2,F1,G1,A1
770 GOTO 570
```



あ一、今月はなんて私好みの曲が多いので しょう。川村クンの曲も、ホール・トーン・ スケール(音階がすべて全音でできている)を 使ったへんてこなメロディで、しかもリズム はマーチ/ 川村クンにはフランク・ザッパ を勧めます。マーチのリズムも多いです。

MARCH

```
. FM5
10 '*** はちゅうろいのための こうしんきょく ***
20 CLEAR 2000:CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1
30 POKERHEAZO, 35 POKERHEA 30, 25 POKERHEA4
C,15:POKE&HFA5C,10:POKE&HFA6C,5:T$="T128
40 A1S="846V15D4L24F+G+A+>LBCR2..R1
50 A$="LBCEG+4>C<G+E4C.E16G+>CE4D4L16CDC
<a+G+8G+8A+>C<a+G+L8F+F+G+.F+16EC<a+4A+4
":A2$="@8V15D5"+A$
60 A3$=" >C.E16G+>C<A+F+D4E.G+16>CED4<A+4
L16>C<A+G+F+EF+G+F+EF+EDCDC<A+L8G+.>C16E
G+C4C4'
70 A6$="CEG+4F+A+>D4E.C16<G+EC4C4L16CDEF
+G+A+>CDEF+G+F+EDC<A+L8G+.F+16EC<A+4A+4"
80 A7$=">CEDF+L16G+A+>C<A+G+F+EDC8EG+>C8
886+F+EDC<A+6+F+LBE.G+16>CE<D.F+16A+>D<C
.E16G+>C<<A+>F+A+4"

90 81$="@46V15O4L24DEF+L8G+R2..R1":B2$="
28V1504"+A$
100 B$="CDCDCDCDCD>CDEF+G+F+ED(CDCDCDCD>CD
EF+G+F+ED<":B4$="@0V605L32"+B$+B$+B$+B$
 110 C1$="@46V1503L24A+>CDL8ER2..R1":C2$=
 a8V1503"+A$
 12@ C4$="@6V14Y34,3204L4E.F+8G+2.F+G+F+E
E8F+8G+2.F+G+A+
130 C5$=">C.D8EDL8C<A+G+A+>CDEDC4C<A+G+1
 140 D1S="@46V15D3L24F+G+A+>L8CR2..R1
150 D4$="@6V14Y35,3204L4C.D8E2.DEDCC8D8E
2 DFF+'
160 D5$="G+.A+8>C<A+L8G+F+EF+G+A+>C<A+G+
4G+F+E1."
170 E$="CD-C8.F+GF+8.":E1$="@24V1502R8L3
  +E$+E$+E$+E$
180 E2$=E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$+E$
190 F$="CF+CF+CF+CF+":F1$="048V1503L4D5R
200 F2S=FS+FS
210 R$="8M8M16M16BM32M32M32M32M16M168M16
M16M16M16BM32M32M32M32M16M16":R1$="Y22,1
0V6C24V8C24V10C24V158HSM8V9M16M168M32M32
M32M32M16M16BM16M16M16M16BM32M32M32M32M1
6M16"+R$:R2$=R$+R$+R$+R$
 220 S$="L16A8AAL32AAAAL16AAAAAAL32AAAAL1
6AA":S1$="SM2000R8"+S$+S$:S2$=S$+S$+S$+S
```

240 PLAY#2,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$,T\$ 250 PLAY#2, A1\$, B1\$, C1\$, D1\$, E1\$, F1\$, R1\$, S 260 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$,E2\$,F2\$,R2\$,S 2\$ 270 PLAY#2,A3\$,A3\$,A3\$,D3\$,E2\$,F2\$,R2\$,S 280 PLAY#2,A4\$,B4\$,C4\$,D4\$,E2\$,F2\$,R2\$,S 290 PLAY#2,A5\$,B4\$,C5\$,D5\$,E2\$,F2\$,R2\$,S 2\$ 300 PLAY#2,A6\$,B4\$,C4\$,D4\$,E2\$,F2\$,R2\$,S 2\$ 310 PLAY#2,A7\$,84\$,C5\$,D5\$,E2\$,F2\$,R2\$,S 320 GOTO 260

230 SOUND7, &H31: SOUND6, 0



く一ぼ一クンの作品は正統派のゲームミュ ージックっぽい曲だけれども、ちゃんとバラ ンスがとれたおとなの味わいがあります。曲 の展開もはやくて、聴く人の興味をそらさな いようになっている。このシリーズで組曲に するってのはどうかしら。

10 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 1000:DIM A\$(8),B\$(8),C\$(B),D\$(8

),E\$(8),F\$(8),G\$(8),H\$(8),I\$(8),J\$(8),K\$

ADVENTUR . EMS

 $(B)_{1}$ \$ $(8)_{1}$

```
30 FOR M=0 TO 8:READ Z:POKE&HFA2C+16*M,Z
:NEXT M:DATA 15,2,13,5,18,4,23,13,0
40 SOUND 7,152:SOUND 6,91
50 '*** MML DATA ***
60 T$="T120"
   ******
80 A$(1)="@606V12L16DEDC#Q4L8D<A>Q8A2&AG
F#GF#FDF"
F#GF#EUE"
90 A$(2)="L16DEDC#G1L4DDE"
100 A$(3)="0405V13D6L16DEDC#Q3L8D<A>Q6A2
110 A$(4)="D8L16<8048-B>C#Q7D2L4<F#>C#<8
8-F#"
120 A$(5)="@606V14L16DR16<A>DA2G8.F#G4..
R16A#4A8.G"
140 A$(7)="L16DR16<A>DA4..R16G8.F#G4..R16A#4A8.G"
130 A$(6)="F#2"
150 A$(8)="D8Y32,32G1V8F#4V4F#2"
     '.... B PART
160
170 B$(1)="@4805V12L16F#GF#ED4L8F#D>D8D2
180 B$(2)="<81B-2>L6DC<B-"
190 B$(3)=A$(3):B$(4)=A$(4)
200 8$(5)="@606V13L16R32DR16<A>DA2G8.F#G
 ..R32G4F#8.E"
210 B$(6)="D2"
220 B$(7)="R32DR16<A>DA4..R16G8.F#G4..R3
2G4F#8.E"
230 B$(8)="Q8G1Y33,32V8D4V4D2"
240 '**** C PART
250 C$(1)="@906V10L16R16DEDC#L8Q4D<A>QBA
2&AGF#GF#EDE16'
260 C$(2)="L16R16DEDC#@6EDC#V8DEDC#V7DED
C#@9V10G4&GD4D4E8.
270 C$(3)="@405V13D6L16R2DEDC#Q3L8D<AQ7L
```

280 C\$(4)="Q8L16GQ4F#GAQ782L4EA#G#F#C#"

290 C\$(5)="a1203V13Q5L16D4.DDD8D4R8D#4.D #D#<08A#4>C4 300 C\$(6)="Q5D4.DD<A8A4A8G#4.G#G#L12G#D# G#A#G>D#" 310 C\$(7)="L16D4.DDD8D4D8E4.RBC4<B4"
320 C\$(8)="@5V14Q8Y34,32A#2G2V12D1.." 330 '•••• D PART 340 D\$(1)="@207V13R2F#2&F#1" 350 D\$(2)="G1E2C#2"
360 D\$(3)="F#2" 370 D\$(4)="R1L8<V9A4V10A4>V11C#V12C#V13C 380 D\$(5)="a3303V11D7"+RIGHT\$(C\$(5),31) 390 D\$(6)="07"+RIGHT\$(C\$(6),35)
400 D\$(7)=C\$(7) 410 D\$(8)="0906V1308D2....R64Y35,3206D3 V12D1. F PART 430 E\$(1)=D\$(1):E\$(2)=D\$(2):E\$(3)=D\$(3) 440 E\$(4)="07L4R1.V12AV13G" 450 E\$(5)="07V14Y36,3207L8F#.V10F#.V14F# 16F#16F#F#V10F#V14F#G.V10G.V14G16G16GGV1 agv14g' 460 E\$(6)="D.V10D.V14D16D15DDV10DV14DD#. V10D E\$.V14D#16D#16D#D#V10D#V14D#" 470 E\$(7)="F#.V10F#.V14F#16F#16F#F#V10F# DGBDGB>D<GB>DL36"+Z\$+Z\$+Z\$+"C#2"
540 F\$(5)="020707L8Y37,32V14A.V10A.V14A1 6A16AAV1@AV11AA#.V1@A#.V11A#16A#16A#A#V1 0A#V11A#" 550 F\$(6)="F#.V10F#.V14F#16F#16F#F#V10F# 736 F\$(7)="A.V106.V14G16G16GV10GV14G" 560 F\$(7)="A.V10A.V14A16A16AAV10AV14AA#. V10A#.V14A#16A#16G4G4" 570 F\$(8)="Q8V13D1<V7D2.L4V6DV5DV4D2" 580 '••••• G PART 590 G\$(1)=F\$(1):G\$(2)=F\$(2) 600 Z\$="GAGAGA":G\$(3)="D2R@305V10L16ABA> F#L36"+Z\$+Z\$+Z\$+"E2" 610-Z\$="A#BA#8A#B":G\$(4)="L4<GB>EBL36"+Z \$+Z\$+Z\$+"A#2" 620 G\$(5)="@4805V14L16RF#R16DF#>D2<L12D# <A#>D#GD#GA#2 630 G\$(6)="a35V13>D16R16<A16>D16>D2<A8>D 8L12D#<A#GA#GD#GD#<A#>D#<A#G<" 640 G\$(7)="048V14L16>F#R16DF#>D2D4E4..V1 650 G\$(8)="V13Q8Y38.32<RA#R16GA#>L32GAGA GAGAL24GAGL16D#G<<V12AV10AV9A8V6A4.. 660 '***** H PART 670 H\$(3)="0503V10DR2<AG2A2":H\$(4)="B2.E 680 H\$(6)="@406V1307L16D2&D8C4<G8<G#D#D4 G#A#>Q7C<G#D4>CD#Q7G#D#D4G#>CD7G8D#8" 690 H\$(7)="Y32,33V12D2<@9V8D2V12L16CEG>V 13CE8R8V14E4E4" 700 H\$(8)="RQ8@48V13L16D#R16<A#>D#>L32D# FD#FD#FD#FL24D#FD#L16<A#>C<<V12DV10DV9D8 V6D4. 710 720 I\$(3)=H\$(3):I\$(4)="B2.EF#2V12F#2" I\$(6)="@405V13D7L16A2&A8G4D8<D#CD4D# GD7G#D#Q4G#>CD7D#CQ4D#G#>D7D#8C8"
740 I\$(7)="Y40,32V12<A2<@9V8A2V12L16G>CE V13G>C8R8V14C4C4 750 I\$(8)="D8<A#2V13G2<V11F#2.L4V10F#V8F #V6F#V5F#" 760 770 J\$(4)="05Q8L16R1V7A4V8A4>V9C#V10C#V1 1C#V12C#" 780 J\$(5)="06V11L8F#.V7F#.V11F#4.V7F#V11 F#G.V7G.V11G4.V7GV11G"
790 J\$(6)="D.V7D.V11D4.V7DV11DD#.V7D#.V1

10#4.V70#V110#" 800 J\$(7)="F#.V7F#.V11F#4.V7F#V11F#G.V7G. .V11GE2"

810 J\$(8)="G2E2<V7F#2.L4V6F#V5F#V4F#2" 820 '***** K PART

830 K\$(4)="06L4R1.V10AV11G"

840 K\$(5)="06L8V11A.V7A.V11A4.V7AV11AA#. V7A#.V11A#4.V7A#V11A#" 850 K\$(6)="F#.V7F#.V11F#4.V7F#V11F#G.V7G

V11G4 . V7GV11G"

Notes' notes ノーツ・ノーツ

の作ったって誰も演奏してくれるわけ がない。それでは悲しいのでMSXに 演奏させてみました。これからも一風 変わった曲をどしどし作っていくつも りなのでどうぞよろしく//」

■ OPENING OF ADVEN-

TURE

くーぼー「はじめまして、くーぼーで す。RPGをする前の気持ちを表現し てみました。一応デチューンをかけて あります。それから曲の最後のほうで 音のキーオフ後にリリースがかかるよ

483DC#CA"

うにしました。音色や音量にもこだわ ったつもりです。短い曲なので、軽い 気持ちで聴いてください。

■ソーサリアン・消えた王様の杖~生

T. CHURA「まさか初投稿で採用さ

れるとは、1か月間テスト中も作った かいがあったというものだ。え~とプ ログラムについてですけど、長いで す// バスドラムも聞こえません。そ れでも自分では良いと思っています。 それと必ず外部オーディオ機器に接続



980 D(0)="D600 L16V13"+F+F+"EC+<A>EC+<A>

970 F="E(BG+>"

```
860 K$(7)="A.V7A.V11A4.V7AV11AA#.V7A#.V1
1A#G2"
1A#62"
870 K$(8)="D1<V7D2.L4V6DV5DV4D2"
880 '**** L PART
890 L$(4)="50M180003L32R1R2.GGGGGGGG"
900 Z$="$0M400003L684.G16G16GGR16..M1300
G64M4000G":L$(5)=Z$+LEFT$(Z$,27)+"M1800R
64L32GGGGM4000L8"
      L$(6)=Z$+"G4.G16G16G16G16GM1800L32GG
GGGGGG"
920 L$(7)=Z$+"G4R16..M1300L32G64M4000G8M
1800GGGGGGGGGGGGGGG"
930 L$(8)="L24M4000G8M1800GGGM4000G8M180
ØGGGM4000G16..M1300G64G8M1800L32GGGGGGG
M5000G2
940 '... PLAY MUSIC ...
950 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
 , T$ , T$
960 PLAY#2,A$(1),""
970 FOR M=1 TD 8
                                     ,C$(1)
980 PLAY#2, A$(M), B$(M), C$(M), D$(M), E$(M)
,F$(M),G$(M),H$(M),I$(M),J$(M),K$(M),L$(
990 NEXT M
1000 END
```

大編成で演奏しているかのような迫力 日本ファルコム ソーサリアン 「消えた王様の杖」 『北海道 T.CHURA (17歳) • ゲームミューシック

T. CHURAクンの作品には、MSXのFM音源を使った曲には珍しく音圧感があります。つまり、大編成で演奏しているかのような迫力がある、ということ。オリジナルの音色がどれも少し割れ欠けのよい音となっているのが原因なんだけど、参考になります。

SORCERIA.FM5

```
10 '--[Set Up Of MSX-MUSIC]-----
20 CLEAR 9999
30 _MUSIC(0,0,2,2,1,2,1,1)
 40 DEFSTR A-J,T:U=8
50 DIM A(U),B(U),C(U),D(U),E(U),F(U),G(U),H(U),I(U),J(U)
60 SOUND 6,0:SOUND 7,75
70 GOTO 280
80 '--EVoice Data Department]-----
90 READ U:POKE FNY+10.U*2
100 READ U:POKE FNY+17,U
110 READ U:POKE FNY+8,U
 120 READ U:POKE FNY+9.U
 130 FOR X=0 TO 1
140 FOR Z= 0 TO 1
150
         READ U, V: U=U*16+V
160
         POKE FNY+18+X*B+Z,U
       NEXT Z
 180
       READ W:U=Ø
       FOR Z=0 TO 3:READ V
U=U+V*2^(7-Z)
 190
200
       NEXT 7
       POKE FNY+16+X*8,U+W
       READ V:U=PEEK(FNY+17)*(1-X)+V*64
POKE FNY+17+X*8.U
230
240
250
      NEXT
     RETURN
'--[Voice Nominator And Data]-----
DIM S1%(15):DEF FNY=VARPTR(S1%(0))
260
280
290
      GOSUB 90
            FB TL TR DT
                                   [Synth horn ]
310 DATA 0:23, 0, 0

320 ' AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL

330 DATA 10, 0:15, 4, 1, 0, 1, 1, 0, 0

340 DATA 9, 0:15, 0, 2, 1, 1, 1, 0, 0
```

```
350 DIM S2%(15):DEF FNY=VARPTR(S2%(0))
360 GOSUB 90
  370
              FB TL TR DT
                                     [Synth bell ]
 380 DATA 0,63, 0, 0
390 ' AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
      DATA 9, 0, 1, 2, 3, 0, 1, 1, 0, 1
DATA 10, 0, 1, 2, 1, 0, 1, 1, 0, 0
DIM S3%(15):DEF FNY=VARPTR(S3%(0))
 400 DATA
 410
 430 GOSUB 90
              FB TL TR DT
  440
                                     [Pipe organ
 450 DATA
                3,21, 0, 0
 460 ' AR DR SL RR ML AM PM EG KR KL
470 DATA 10, 0, 3, 4, 0, 0, 1, 1, 0, 0
480 DATA 15, 0, 5, 6, 0, 0, 1, 1, 0, 0
 490
       '--[Tempo Set]----
 500 T="T128
 510 '--[Melody MLL Set]----
 520 A0="L16A1&A4.>C+EF+1&F+4.ED+D1&D8D8E
 8F+8
 530 B="EAB>E<BAEAB>E<BAEG+B>E<BG+EG+B>E<BG+"
 540 C="L8E2.>E4.EDC+<E2.A4.>E4.E4.D2.DED
 E4.D4.C+.CB.A.B."

550 D="ECCA>":E="DCBG>":F="CDCA>DFDFAFDF
DCA>DCA>DCAFDFAFDFDCA>ECBSEGBGGGCCB>ECB>
 EGEGA>BC<B>CD"
 560 G="E(BG)"
 570 A(0)="V1406302"+A0
 580 A(1)="V12E1&E2"
590 A(2)="@27D5V15"+B
600 A(3)="@6"+C
 610 A(4)="E2.>E4.EDC+E4.<A4.>E4.A4.A4.D2
 +E+E+E+E+E+E
 630 A(6)=F+D+D+D+D+D+D+D+D+G+G+G+"E<BGE4
&E8@63V11E8V12F8V13G8"
 640 A(7)="L8A4.G.F.A-4.A-B-A-G4.B.>D.C+4
 D.E.F2.F4.<A.>C.C4.<B4.>C4.D4."
650 A(8)="E2.EFEDC<B>D2&D16E.C2&C16L16C<
 BA>CZ.C4.C8</br>
660 '--[Backing1 MLL Set]-----
670 A="E<BG+>":B="E<BA>"
 680 C=B+B+B+B+A+A+A+A
 690
      D="R8.AAAA4."
E=D+D+D+"R8.AAAAAAAA"+D+D+D
 710 F="L8A2.A4.AB>C<B4.G2.>D4.E2.E4.EDCD
 ED<G2.G4.
720 B(0)="0500 L16V13BG+EBG+E>C+<AE>C+<AE>D<AF+>D<AF+>"+A+A+A+A+A+"C+<AF+>"
 +A+A+"F+C+<A>F+C+<A>F+D<A>F+D<A>"+A+A+"D
 <AF+>D<AF+>F+D<A>F+D<A>'
730 B(1)=C
740 B(2)=C
750 B(3)="@41V1505"+E+"@6>E8.E8.EEEEEE<@
 760 B(4)=E+"@6>F+8.E8.D8.E8."
770 B(5)="a6391005"+F

780 B(6)="A2.AGFAB>C<B4.>G2.<B4.>C2.CDED

EFGE<B>EKBGE4.a63910B>V11CV12D"
790 B(7)="V13<A2.A-2.G4.B4.A4.B.>C+.D2.D
4.<F.A.A4.G4.A4.B4."
800 B(B)="B2.B4.B4.A4.>C4.E4.E.D.<A2.A2.
BB2.B2.00"
810 '--[Backing2 & Delay1 MLL Set]----
820 A="BAEBAEBAEBAEBG+EBG+EBG+EBG+E"
830 C(0)="0600 L16V14G+E<B>G+E<B>AEC+AEC
+AF+DAF+DBG+EBG+EBG+EBG+EAF+C+AF+C+BG+EB
G+E>C+<AF+>C+<AF+>D<AF+>D<AF+BG+EBG+E AF
 +DAF+D>D<AF+>D<AF+
840 C(1)=A
850 C(2)=A
860 C(3)="041V1405R16."+E+"06>E8.E8.EEEE
870 C(4)="R16."+E+"@6>F+8.E8.D8.E16."
870 C(4)="m63."+E+"m6>F+8.E8.D8.E16."

880 C(5)="m633V90SF16.L8A2.A4.AB>C<B4.G2.

>D4.E2.E4.EDODED<G2.G4&632"

890 C(6)="R16.A2.AGFAB>C<B4.S2.<B4.>C2.

CDEDEFGE<B>E<BEG4. a63B>V10CV11D32"
900 C(7)="V12R16.(A2.A-2.G4.B4.A4.B.)C+.
D2.D4.(F.A.A4.G4.A4.B4&B32"
910 C(8)="R16.B2.B4.B4.A4.)C4.E4.E.D.(A2
.A2.BB2.B2&B8&B16.
920 '--[Backing3 MLL Set]-----
930 A="G+E<B>":B="AE<B>"
940 C=B+B+B+B+A+A+A+A
950 D="C+4<A>C+E4C+EA4.>C+8<B8ABG2.G4.GB
A8G8F+DF+A8.AF+A>D2&D<A8B8A8A4.A4.AG+EAG
+EAG+E
960 E="F2.F4.FGAG4.E2.B4.>C2.C4.C<BAB>C<
```

F+D<A>F+D<A>"+A+A+A+A+A+"F+C+<A>F+C+<A>"+A +A+"AF+C+AF+C+AF+DAF+D"+A+A+"F+D<A>F+D<A >AF+DAF+D" 990 D(1)=C 1000 D(2)=C 1010 D(3)="a6V1505"+D+"BG+E" 1020 D(4)=D+"AG+EL8" 1030 D(5)="a63V10D6"+E 1040 D(6)="F2.FEDFGAG4.>E2.<G4.A2.AB>CCDE<BGBGE<B4.>a63V10GV11AV12B" 1050 D(7)="V13F2.F2.E4.E4.>A.G.F.E.<A2.A 4.D.F.F4.F4.F4.G4." 1060 D(8)="G+2.G+4.E4.E4.A4.>C4.C.<B.F2. F2.G2.G+2.@0 1070 '--[Backing4 & Delay2 MLL Set]---1080 E(0)="V15@12D2"+A0 1090 E(1)="E1&E2 1100 E(2)="a33D5"+C 1110 E(3)="a6V14D5R16."+D+"BG+32" 1120 E(4)="R16."+D+"AG+32L8" 1130 E(5)="@63V906R16.F2.F4.FGAG4.E2.B4. >C2.C4.C<BAB>C<BE2.E4&E32"
1140 E(6)="R16.F2.FEDFGAG4.>E2.<G4.A2.AB >CCDE<BGBGE<B4.>a63GV10AV11B32"
1150 E(7)="V12R16.F2.F2.E4.E4.>A.G.F.E.< :E="FR16":G="DR16" 1190 F=E+E+E+E+E+E+E+E+A+A+A+A+A+A+A+"E 1200 F(1)="048L8"+A+A+A+A+A 1220 F(2)=A+A+A+A+A+A+A+A 1230 F(3)=B+B+B+B+B+B+B+B+C+C+C+C+C+C+C+ C+D+D+D+D+D+D+D+D+E+E+E+E+A+A+* < L16EE>E < FF>FI8 1250 F(5)=F+"R16"+F 1260 F(6)=F+"R16"+E+E+E+E+E+E+E+A+A+A+ A+"E4L8V15EEEE" 1270 F(7)=E+E+E+E+E+E+E+A+A+A+A+B+B+B+B+G+G+G+G+G+G+G+G+C+C+C+C+"<GR16L16GGGG 1290 '--[Bass Drum Set]-----1300 A="CR2C16C16" B="CR4" 1320 C=B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B 1330 G(0)="V1504LBS9M15"+A+A+A+A+A+C4RB CCC 1340 G(1)="CR16CR16CR16CR16CR16CR16CR16C R16 350 G(2)="CR4CR4CR4C16R4&R16 1360 G(3)=C+B+B 1370 G(4)=G(3) 1380 G(5)=C+B+"CR8.&R32 1390 G(6)=C+"CR16CR4.&R32 1400 G(7)=C+"CR4C16R8C16R16. 1410 G(8)=C+"CR16CR16CR16C 1420 '--[Cymbal Set]-1430 A="GR16GR16" 1440 B="R8G16R8G16" 1450 C=B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B+B 1460 H(0)="V3L8S9M900R2.&R2.&R2.&R2.&R2. R4R8GGG 1470 H(1)="GR16GR16GR16GR16GR16GR16G R16 14B0 H(2)="GR16GR16GR16GR16GR16GR8G16G16 R16G16G16 1490 H(3)=A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+A+ 1500 H(4)=H(3) 1510 H(6)=C+B+"R8G16R8G32 1520 H(6)=C+B+"R16G16R16G16R16G32 1530 H(7)=C+B+"R4&R16. 1540 H(8)=C+"GR16GR16GR16G 1550 '--ESnare Drum Set]------1560 A="R8.CR16" I(2)="R8.CR4CR4CR8C16C16C16C16C16 1600 I(3)=B+A+A 1610 I(4)=I(3) 1620 I(5)=B+A+"R8.CR32 1630 I(6)=B+"R4.C16R16C16R16C16R32 1640 I(7)=B+"RB.CRBC16C16R16C16C32

して聞いてください」

■A・JAX海外バージョン

松村弘和「A・JAXの中で2番目くらいに好きな曲です。いちばん好きな曲はちょっと技術が足りなくて……。PSGドラムはこういうときは使えるん

ですが、普通に使うと変数に入りきらなくなるので使ってません」

BE2.E4.

PIPELINE

木村栄一「最近ベンチャーズに凝っちゃって自分も弾いてみたくなってエレキギターを買っちゃいました。という

わけでギターの練習用にプログラムしたのでテンポが変えられるようにしてあります。FM音源で初めて作った作品なのでコツがわかっとりません。テンポすれします。ゴメン」

最初にテンポをいくらにするか聞い

てくるので32~255の範囲で入力してください。なにも入力しないでリターンキーを押すとテンポは150に設定されます。MMLの中で変数を使う、おもしろい例です。

●●●3月号のベスト5

1650 I(8)=B+"R2&R8.

PIPELINE(バイプライン) Words and Music by Bob Spickard and Brian Carman ©Copyright 1962 and 1963 by REGENT MUSIC CORP., New York, N.Y., U.S.A. Assigned to Arc Music of Japan, Inc. for Japan and Far East (Hong Kong, The Phillippines, Taiwan, Korea, Malaysia, Singapore and Thailand) All rights controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo Authorized for

460 B6="CCR8CR8CR8CR8C4.CR8CR8<"

470 B7="DG>C<DG>C<DC>CDGBDGBDG"

480 B8="DG>C<DG>C<DC>CD>C30V117"

490 '<<<< C >>>> 500 C0="V15 aV116 03 L8"

C5="A&A"

550 C8="GLB@V116>"

630 E1="R2GAB-BL4"

530 C6="A-&A-"

540 C7="GG"

520

-B-"

810 GR=K

16MS16" 830 '<<<< H >>>>

B90

010 H8=K

930 '<<<< I >>>> 940 IØ="L64 O3"

1000 '<<<< J >>>> 1010 J0="L64 D3"

1060 J9="V12DGBDGBDG>

1070 '<<<< 7~73-5 >>>>
1080 POKE-1492,30 'ch.1

1090 POKE-1476,20 'ch.2

1100 POKE-1460,10 'ch.3 1110 POKE-1444,70 'ch.4

1130 POKE-1412,35 'ch.6 1140 '<<<< Let's Play >>>> 1150 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T

VOICE COPY (B%, a63)

1120 POKE-1428,5

+N+O+"R2>"

510 C4="<0630V111L1B-&B-"

560 '<<<< D >>>> 570 D0="V15 aV101 O5 L8"

590 D8="G>DG<G>DG<G>D<

610 '<<<< E >>>> 620 E0="V15 aV113 O3 L8"

640 E2="V13RCRCRCRCV15"

580 D4="L8EER8ERBER8FRBG2.."

660 E5="AAAAAAAAAAAAAA>CE-<"

680 E7="GGGGGGGGGGGGB>D" 690 E8="GGGGGGGG"
700 E9="GGGGGGGDL4"
710 '<<<< F >>>>

720 FØ="V15 aV115 03 L8 Q3"

G6=K+"B!4MS4MS4MS8MS8"

840 H0="L16 S0 M1500" 850 H1="CCCCCCCCM2600CCCCCCCL4"

H6=K+"M400CM2600CCC8C8"

970 I3=">C.L8FR8B-R8ARBG2.G8>" 980 I8="G>DG<G>DG<G>D<"
990 I9="V13GB>G<GB>G>"

1030 J2="V10<L4G.G2G8F.E2E8" 1040 J3="G.LB>CR8FR8FR8E2.E8" 1050 JB="DG>C<DG>C<D>C<"

920 H9="M400CM2600CL16CCCCCCCL4"

860 K="M400CM2600CM400C8C8M2600C"

H3=K+"M400CM2600CM400C8M2600C8C" HH=K+"M400CM2600CL16CCCCBC8L4"

760 K="R!4MS4R!8R!8MS4

600 D9="@@@V11@<G>DGDGB>DGL4@V1@1@14"

670 E6="A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A->CE-

730 '<<<< G >>>> 740 G0="V12 aV127 aA15 Y39,2 Y24,210"

770 G2=K+K 780 G3=K+"B!4MS4B!BMS8MS4" 790 GG=K+"B!4MS4MS16MS16MS16MS8MSB"

```
1660 '--[Dthun Set]------
1670 X=&HFA2C:POKE &HFA3D,12
1680 FORY=0T08: READZ: POKE X+Y*16, Z: NEXT
          -[Play Department]---
1710 'LOCATEØ,Ø:PRINT"PLAY MLL NO.";
1720 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1730 FOR Z=0TO8: 'LOCATE12,0:PRINT Z:
1740 IF Z=0 THEN _VOICECOPY(S1%, 063)
1750 IF Z=3 THEN POKE &HFA3D,0
1760 IF Z=5 THEN POKE &HFA3D:12
1770 IF Z=5 THEN _VOICECOPY(S2%, a63)
1780 IF Z=6 THEN _VOICECOPY(S3%, a63)
 1790 PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z),D(Z),E(Z),F(Z
 _{,G(Z),H(Z),I(Z)}
 1800 NEXT Z
1810 GOTO 1730
```



これも、オリジナルのオーケストラヒット の音色が効いてます。イントロ部分のオケヒ ットとベース、ドラムとの組み合わせが曲の スピード感をうまく出している。オケヒット の音のリリース(切れ具合)がいいのだ。

```
A-JAX .FM5
1 'SAVE"A-JAX.FM
10
                A-JAX
かいか~いハ~~シ~ョン
30 1
                 (C)KONAMI
70 ' Program by H.Matsumura
90 CLEAR8000: _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
100 '<<<< a63 SET >>>>
110 DIM A%(15),B%(15)
120 FOR I=0 TO 1
130 FOR S=4 TO 15:READ A$
140 IF I=0 THEN A%(S)=VAL("&H"+A$)
150 IF I=1 THEN B%(S)=VAL("&H"+A$)
      NEXT
170 NEXT
180 _VOICE COPY (A%, @63)
190 'O.HIT
200 DATA 0024,000D,0,0
210 DATA 05A1,01F0,0,0
220 DATA 0051,1363,0,0
230 'DIST.GUITAR
240 DATA 0012,000C,0,0
250 DATA 0121,11E1,0,0
260 DATA 0022,12F1,0,0
       '<<<< VOICE SET >>>>
       _VOICE(@63,@63,@63,@14,@33,@14):DEFS
TR A-T:SOUND 7,49:SOUND 6,9
290 '<<<< T >>>>
300 T="T200"
310 '<<<< A >>>>
320 A0="V15 aV121 O5 LB"
340 A1="(17 & W0\Z] (19 CB
340 A2="C.<B-&B-.A.G&G."
350 A3="">(2.6B-&B-.A.G&G."
350 A3="">(2.6B-&B-.A.G&G."
360 A4="<0V111@0L8EER8ER8ER8FR8G2..."
       A5="AAR8AR8FR8FR8C2.
      A6="E-E-R8E-R8FR8GR8G4.FR8E-R8<"
390 A7="G>DG<G>DG<G>DG<GB>G<GB>G<GB
400 A8="G>DG<G>DG<G>D30V121"
       A9="Q7@63FF+GFF+GFGL4"
       '<<<< B >>>>
             "V15 aV117 04 L8"
430 B0=
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

440 B4="@@@V110L8CCR8CR8CR8DR8E2.." 450 85="FFR8FR8CR8CR8<A2...>"

第5位はイントロから気合いの入っ た松村弘和のオリジナル「CRISIS」。 第4位はコナミの「バイオミラクル ぼくってウパ」のゲームミュージック の軽快さをうまく再現した「A Rat-

tle Samba.

第3位はコミカルなおもしろさ、「オ ヤジのサンポ」。

Ø

第2位は静と動の2部に分かれてい るが、前半の動の部分が短かったオリ

ジナル「Battle in the Snowstorm,

そして第1位は、光栄の「三国志II」 から、メイン画面のときと戦闘画面の ときの両方のBGMを合わせた「魏の テーマ」。 という結果になりました。あなたの 気に入った曲はどれでしたか?

350 CQ\$=CG\$:CR\$=C2\$+C3\$+C4\$+C5\$

```
1250 PLAY#2, A6, B6, C6, A6, E6, E6, G6, H6, A6, B
1260 PLAY#2,A7,B7,C7,A7,E7,E7,G2,H2,A7,B
1270 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,E8,G8,H8,I8,J
       VOICE COPY (A%, @63)
1280
1290 PLAY#2,A9,A9,A9,D9,E9,E9,G9,H9,I9,J
1300 GOTO 1180
```



フフフ、エレキでテケテケの元祖ベンチャ ーズです。おもしろいからサイヨー。テンポ の指定が入るのは、ギターの練習をするため とのこと。ちなみに、8分音符の三連符はし 8を3つに分けるので124となります。

```
750 G1="R2MS16MS16MS16MS16MS16MS16MS16MS
                                                            PIPELINE.FM5
                                                             ※付録ディスクに「PIPEL!NE. FO5」として、設定部分のみ
                                                             のファイルを収録しています。MMLを追加して聴いてください。
                                                                  PIPELINE
                                                                                THE VENTURES
                                                                  programmed by Eiichi Kimura
820 G9="B!4MS4MS16MS16MS16MS16MS16MS16MS
                                                             3 ' 1992.2.9
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
                                                                 CLEAR 7000
T=150:INPUT"テンホ°(100-200)":T
                                                             40 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"PIPELINE":PRINT
:PRINT" THE VENTURES"
                                                             :PRINT" THE VENTURES"
50 A0$="00T=T:V15LB"
                                                             00 ABS="03B4)04E40EF#EDE&EF#4EF#4E4DED<B
&B1)E4G4A4GA":AF$=AB$:AP$=AB$
70 AC$="BAGA&AB4AB4A4GAGE&E1"
                                                                 AIS="C4<A4A2A4A>C&CEDC<B4G4G2"
AJS="G4GB&B>DC\BA4F4F2F4FA&A>C<BA";AK
                                                             $="B4G4G2G4GB&B>DC<B>C4<A4A2"
950 M="V14BA+V12AV11G+":N="V14GF+V12FV11
E":11=M+N+M+M+N+N+N+N+"R2>>"
960 J12="V11<L4C.<B-2B-8A.G2G8"
                                                             100 AL$="A4A>C&CEDC<B4G4G2G4GB&B>DC<B"
110 AM$="A4F4F2F4FA&A>C<BAG#1&G#1"
                                                              |20 AS$="V5R1REB>EGB>E&E1"
|30 BB$="V1203R1R1R1R8>B>EG4BAGA1":BF$=B
                                                             RS: RPS=RRS
                                                              140 BC$="R1R1R8EA>C4EDC(B1":BG$=BC$:BQ$=
                                                             BC$
                                                              150 BIS="04"+AIS:AIS="05"+AIS
                                                              160 C0$="01T=T;V14O5L32"
170 CA$="R2R8C#8C#R32CR32<BR32A#R32AR32G
1020 O="V14GF+V12F": J1="R64"+M+M+M+M+N+N
                                                              #R32GR32F#R32FR32ER32D#R32DR32C#R32CR32
                                                             BR32A#R32AR32G#R32GR32F#R32L8D3"
1B0 C$=*EBGBEBGB":CA$=CA$+C$+C$+C$+C$+C$
                                                              190 C15="A>ECE<A>ECE<":CB$=C$+C$+C$+C$+C
                                                              15
                                                             200 C2$="BB16B16BB816B16BB>CC16C16CCC16
C16CCC":CC$=C1$+C1$+C1$+C1$+C2$
210 C3$="03BB16B16ABB16B10AB":C4$=C3$+"B
":G3$=C3$+"A":C5$="AA16A16GAA16A10GA6"
220 C6$="04L32ER32D#R32DR32C#R32CR32C832
                                                             2A#R32AR32G#R32GR32F#R32FR32ER32D#R32"
230 CD$=C2$+C3$+C4$+C5$+"A"+C6$+"L803"
                                                              240 CES=CS+CS+CS+CS+CS+CS
1160 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J
                                                                   CFS=CS+CS+CS+CS+C1S
                                                              260 CG$=C1$+C1$+C1$+C2$
 1170 PLAY#2,A1,A1,A1,A1,E1,E1,G1,H1,I1,J
                                                              270 CH$=C2$+C3$+C3$
                                                              280 C75="AA16A16AAA16A16AAA":C85="GG16G1
1180 PLAY#2, A2, A2, A2, A2, E2, E2, G2, H2, I2, J
                                                              6GGG16G16GGG
                                                                   CIS="AA16A16AA16A16":CIS=CIS+CIS+C7S
1190 PLAY#2,A3,A3,A3,A3,E2,E2,G3,H3,I3,J
                                                              +0.8$
                                                              300 CJ$="FF16F16FFF16F16FFF": CJ$=C8$+CJ$
1200 PLAY#2,A2,A2,A2,A2,E2,E2,G2,H2,I2,J
                                                              310 CK$=C8$+C8$+C7$
1210 PLAY#2, AA, AA, AA, AA, E2, E2, GG, HH, I3, J
                                                              320 CL$="GG16G16GG&G16G16GGG":CL$=C7$+CL
                                                                   CMS="FF16F16FF8F16F16FFF":CMS=CMS+CM
1230 PLAY#2, A4, B4, C4, D4, E4, E4, G2, H2, A4, B
                                                              $+"EE16E16EE&E16E16EEEE"+C6$+"L803"
340 CO$=C$+C$+C$+C$+C$+C$+C$:CP$=CF$
 1240 PLAY#2,A5,B5,C5,A5,E5,E5,G2,H2,A5,B
```

```
360 CS$="AL3204A#R32AR32G#R32GR32F#R32FR
   32ER32D#R32DR32C#R32CR32<BR32A#R32AR32G#
   R32GR32F#R32FR32E2."
  R32GR3ZF#R3ZFR3ZEZ."
370 DAS="V804L1R1R1R1R1R1R1GGGG"
380 DBS="GGGG>C":DCS="CCCD#E":DDS="D#ED#
D#C":DES="R1R1R1R1GGG":DFS=DBS:DCS=DCS
370 DHS="D#ED#D#":DIS="CCCB":DJS="BAA":D
KS="BB>C":DLS="CCBB":DMS="AAG#"
400 DOS="R1R1R1R1GG":DPS=DBS:DDS=DCS:DRS
  410 D25="V12F#F#16F#16F#F#F#16F#16F#F#F#
  GG16G16GG16GGG":D3$="F#F#16F#16<A>F#
F#16F#16<A>F#":D4$=D3$+"F#":D3$=D3$+"<A>
  V15":DS$="E<A16A16G>E<A16A16G>E<GV15"
420 AC$=AC$+D2$:AD$=D2$+D3$+D4$+DS$
  430 AG$=AC$:AD$=AC$:AR$=AD$:AH$=D2$+D3$+
  D3$
  440 EAS="V804LIRIRIRIRIRIREEE"
450 EBS="EEEEA":ECS="AAAAB-":EDS="AB-AAA
":EES="RIRIRIRIEE":EFS=EBS:EGS="AAAB>C"
460 EHS="(B)CSC":EIS="AAAC":EJS="GFF":EK
$="GGA":ELS="AGG":EMS="FFD"
  470 EO$="R1R1R1R1EE":EP$=EB$:EQ$=EC$:ER$
  ="AB-AAA"
  480 F0$="012T=T;V604L4"
490 F$="EGEG":FA$="R1R1R1R1"+F$+F$+F$+F$
  $00 F15="A>C<A>C<":FB$=F$+F$+F$+F1$
$10 F2$="A#32B16.BBA#32B16.&BBA#32B16.B"
:F3$="B32>C16.CC<B32>C16.&CC<B32>C16.&CC
$20 FC$=F1$+F1$+F1$+"L8"+F2$+F3$
          F45="B4AB&BABAB4AB&BABB"
  $40 FD$=F2$+F3$+F4$+"A4GA&AGAGA4RR2"
$50 FE$="L4"+F$+F$+F$+F$+F$
         FF$=F$+F$+F$+F$+F1$
  $70 FG$=F1$+F1$+F1$+"L8BBBA#32B16.BBA#32
 B16.BB32>C16.CC<B32>C16.&CC<B32>C16.&CC'
S80 FH$="04A#32B16.&BBA#32B16.&BBA#32B16
   &8B32>C16.&CC<B32>C16.&CC<B32>C16.C"+
    +F4$
  $90 FS$="G#32A16.AAG#32A16.AAG#32A16.A":
 F6$="F#32G16.GGF#32G16.GGF#32G16.G":F7$=
"E32F#16.F#F#E32F#16.F#F#E32F#16.F#"
600 FI$="AAAAAAAA"+FS$+F6$
 610 FJ$=F6$+F7$+F7$
         FK$=F6$+F6$+FS$
 630 FL$=FS$+F6$+F6$
640 FM$=F7$+F7$+"EEEEEEEEER1L4"
650 FO$=F$+F$+F$+F$+F$
 670 FIS=FS+FS+FS+FS+FS+FS

670 F8S="816.BBA#32B16.BBA#32B16.BB32>C1

6.CC(832>C16.CC(B32>C16.CC'

680 FDS=F1S+F1S+F1S+F1S+8B32&"+F8S

690 FRS="A#32"+F8S+F4S+"A4GA&AGA4"

700 PAG="7TT-1201"
  700 R0$="T=T; V12@A1"
 710 R$="BC!8SC!16S16BC!8SC!8BC!8SC!8BC!8
S8":RA$="R1R1R1R1"+R$+R$+R$+R$+R$+R$
  720 R$="BC!8C!8SC!8SC!8BC!8C!8SC!8C!8":R
 1$="BC!8C!8SC!8SC!8BC!8C!8C!8C!8C"
730 R2$="8C!8C!8SC!8SC!8BC!8S!8S16S16S8S8":
 R3$="BC8C!8SC!8BC8C!8SC!8SC!8
  740 RB$=R$+R$+R$+"BC!8C!8BSC!8SC!8BC!8S1
 6$16$8$8"+R1$
  750 RC$=R1$+R1$+R2$+R3$+R3$
 760 RD$=R3$+R3$+R3$+R3$+R$+"BH4RR2"
770 R4$="BC!8SC!16S16BC!8SC!8BC!8SC!8BC!
8SC!8":RE$="R1R1"+R4$+R4$+R4$+R4$
  760
 780 RF$=R$+R$+R$+R2$+R$
 790 RS$="BC!8C!8SC!8BC!8C!8SC!8SC!8C!8":
 RG$=R$+R$+R$+R$$+R$$
800 RH$=RS$+RS$+RBC!8C!8BSC!8BSC!8C!8SC!8
SC!8SC!8BC!8C!8SC!8BSC!8C!8SC!8SC!4"
810 R6$="BH!16H!16H!16":R6$=R6$+R6$+
830 RJS=RIS+RBH4"
830 RJS=RIS+RS+RIS+R4S+R4S+R4S+R4S
840 RLS=RIS+RIS+RIS+RS+R4S+R4S+R4S
$16$16$16$8$8"+R1$
850 RM$=R1$+R1$+R1$+R3$+R3$
        RN$=R3$+R3$+R3$+R3$+"BC!8C!8SC!8BSC!
860 RN$=R3$+R3$+R3$+R3$+"BC!8C!8SC!8SC!8SC!8SC!8SC!8SC!8SC!8SC!8C

870 PLAY#2,A0$,A0$,C0$,A0$,A0$,F0$,R0$,

880 PLAY#2,AC$,BE$,C0$,DB$,E8$,F8$,R8$,

890 PLAY#2,AC$,BE$,CC$,DE$,EC$,FC$,RC$,

910 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RC$,

910 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RC$,

920 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RD$,

920 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RD$,

930 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,RC$,

940 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$,FC$,RC$,

940 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,EF$,FF$,RC$,

940 PLAY#2,AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,EF$,EF$,RC$,
940 PLAY#2.AG$.BG$.CG$.DG$.FG$.FG$.RG$
980 PLAY#2.AH$."" .CH$.DH$.EH$.FH$.RH$
960 PLAY#2.AI$.BI$.CI$.DI$.EI$.FI$.RI$
970 PLAY#2,AJ$,AJ$,CJ$,DJ$,EJ$,FJ$,RI$
980 PLAY#2,AK$,AK$,CK$,DK$,EK$,FK$,RI$
990 PLAY#2, AL$, AL$, CL$, DL$, EL$, FL$, RI$
1000 PLAY#2.AM$.AM$.CM$.DM$.EM$.FM$.RJ$
1010 PLAY#2."" , CO$.DO$.EO$.FO$,RK$
1020 PLAY#2, AP$, BP$, CP$, DP$, EP$, FP$, RL$
1030 PLAY#2,AQ$,BQ$,CD$,DD$,ED$,FD$,RM$
1040 PLAY#2,AR$,"" ,CR$,DR$,ER$,FR$,RN$
1050 PLAY#2.ASS."" , CR$, DR$, ER$, FR$, RN$
RZRZC!4"
                                       , CRS , DRS , ERS , FRS , RNS
```

「音楽」の知識・アネックス

CD人外魔境

#3 eva records (and eva's catalogos)



○新譜「ポルカ・ドッツ&レーザー・ヒームス」(4月25日発売)



マーブル・チョコ。右欄外参照



Deva担当(7) A E

このコーナーでおもしろいCDを取り上げようとするたびにeva recordsの作品になる。別に何の癒着もないのだが、つい選んでしまうのだ。何故だろう。この際その謎を解く手掛かりとしてeva自体を取材することに決め、六本木まで出かけた。インタビューに応じていただいたのは、制作を一手に引き受けるA氏である。

A氏が「evaというレーベル名の由来についてきいてください」というので、しかたなく「えー、evaという名前の由来は……」ときくと、

- 1. ドイツ語でイブ(人類最初の女性)の意味
- 2. 親会社のWAVEをひっくり返し、小文字にして(かわいいイメージ)、しかもWAVEを 象徴するWをカットした。「さかしまのWAVE と呼んでいただいてもけっこうです」
- 3. ヘブライ語で「生命」の意
- 4. ジョセフ・ロージーの映画『エヴァの匂い』 (ジャンヌ・モロー主演)
- 5. ファスヴィンダー(映画監督)追悼の映画に 『エヴァという名の男』を最近発見

などなど、次々に出てきた。「これから、いわれ はもっとふえます」。

カタログ (中央の写真) を見るとタイトルが eva's catalogos

となっている。女性の肉体性だとか誘惑だとかを示すevaに対して、catalogのほうはスペイン風に接尾語-osを付けてlogos(悟性・理性)が発生する。ここに肉体性と理性の葛藤が現れ、「で、真ん中に?が来る。極めてアナロジーに満ちているでしょう?」。

こういう姿勢のレーベルなのだ。レーベル自体のキャッチ・コピーが、脱音楽的音楽レーベル"というくらいで、世界中の、ひとくせもふたくせもある、流行とは関係ないところで個性の強い音楽を作っている連中のアルバムがカタログに並んでいる。普通のレコード会社がはやりを追っかけ、いかにも売れそうなものをあわてて販売していくのと違い、evaの場合はアーチスト本人とA氏が話し合って、何をリリースするかを決めていくのが大きな特徴だ。

evaの代表的なアーチストについて。 パスカル・コムラード(仏)

「音楽に対するスタンスが過激で、サティだといわれる所以もそこにある。楽器をうまく演奏できないのをそのまま聴かせたりとか、evaの中でいちばんアナーキーかもしれない。ピレネー山脈の、もうスペインに近い小さな村に住む。フランスとスペインが混ざっている、ラテン的なエモーショナルな面だとか、もともと哲学を勉強していた故の(?)比喩に満ちたタイトルのつけかたとかがおもしろい」

ピロレーター(独)

「機械と演奏者の区別がなくなっている。デュッセルドルフに住んでいて、好きな煙草はセブンスター。 ライン地方の明るい音。 デァ・プランのメンバーでもある。 音楽はぜんぜんエモーショナルのない童謡みたいで、味がある」

トット・テイラー(英)

「ポップというよりはイギリスの伝統に根ざした大道芸的ヴォードビル・ソング。だいたい時流に反する、まっすぐいくところを急に曲がっちゃう、へそまがりな個性がおもしろい。だいたいピアノを弾いて歌うんだけど、今度ピアノ・ソロを出します。これは、あるときはラフマニノフ、あるときはドヴュッシー、あるときはマルクス兄弟……」

ジョン・ゾーン(米)

「2、3年前に知り合って、まずおととしの末に『フィルム・ワークス』(映画音楽集)をリリース、昨年『ロクス・ソルス』(インプロヴァイザーの面が出ている)、今年は『エレジー・フォー・ジュネ』という、ジャン・ジュネにささげた室内楽を出す予定。誠実な音楽家で王道を行っている。あらゆる音楽をよく勉強して消化しようとしている」

このほかにもカルロス・ダレッシオとかフレッド・フリスとかイヴァ・ビトヴァとかガイ・クルセヴェクとか、ユニークなアーチストがめじろおしです。いかすevaのラインアップ、ぜひ聴いてみることを勧めます。(よ)



みなさんの質問®シナリオ大特集

ますは、質問からお答えしよう。最初は、東京都はTS#S OFTくん14歳からの質問だ。 彼の質問は全部で3つ。

1つ目は、「ゲーム制作講座」の単行本は出ませんか、というもの。これは、質問というより、ほとんど希望だな。う~ん、残念ながらいまのところその予定はない。だって、これって1か月に2ページの連載でしょ。単行本にまとめめるには全然ページ数がたりんのよ。

2つ目は、ここに送られてく るシナリオはほんとうにゲーム 化する可能性があるのか、とい うこと。私の希望としては、ほ んとうにゲーム化したい。けれ ど、それに値するものがちょっ とない。まえに、某ソフトハウ スでゲーム化しようというもの があったんだけれど、残念なが らお流れになっちゃったし……。 実際にゲーム化するというの はむずかしいんだよね。特に、 商品化して売ろうとなると。み んなから送られてくるのは、規 模の大きなものばかり。ゲーム 化する場合において、どれもあ る程度高度なテクニックを必要 とするんだよね。いろんな意味 でたいへん、というわけ。

それにはっきりいって、結論をいわせてもらえば、商品化するようなシナリオの場合は、シナリオとして完成されたものでなければむずかしい。いうなればプロ顔負けってやつ。だから、その可能性はよく考えると限りなく低いということになる。し

かし、商品化ということを抜き にして、単純にゲーム化すると いうことを考えれば、可能性は 低くない。

たとえば、本誌の付録ディスクにミニゲームとして載せることも可能だしね。そのためのシナリオとは、規模は小さいながらも、しっかりとわかりやすく書かれており、誰もがかんたんに遊べるもの。

これって、かなり厳しい条件だが、現状においてこのコーナーでゲーム化するとしたら、この手のお手軽ゲームでないとちょっとむずかしい。でも、そういうゲームこそ、デザイナーの腕っていうのが発揮されるものだから、決してあなどってはいけないぞ。

そして3つ目は、送ったシナリオに関して個人的な感想を送り返してくれるか、とういうもの。これは、何度も断っているが絶対にしません。どうしてかっていうことをしたら、何だか手紙のやり取りを繰り返し、通信講座みたいになっちゃったことが何十人にもなったんだ。これが何十人にもなったら、はっきりいって私は自分の仕事ができなくなってしまう。というわけで、ごめんなさいしている。

つぎの質問は、京都府は鈴木京太くんの質問。彼も3つある。1つ目はゲーム会社に未経験でゲーム・デザイナーとして入れるか。やはり、専門学校に行かなければならないのか、という

もの。会社の規模やその会社の やり方にもよるが、もちろん未 経験でも大丈夫だ。何の心配も ないぞ。

ただし、どこでもそうだが、 ケーム以外のことにも興味をも つことを忘れすに。ゲームしか できないというのは、まず入社 できない。それから自分なりに しっかりと書いた企画書とか、 シナリオもできるだけ多く用意 しておこう。ゲーム・デザイナ ーを目指すのであれば、書き方 がわかるわからないの問題では なく、いまの自分の技量ででき る限りの努力を結果として残し おかなければだめだぞ。それが 最低条件だからね。

それから僕個人としては専門 学校はおすすめできない。悪い けど、ソフトハウスってあんま りゲーム関係の専門学校を出た とか、出ないとかは見てはいな いぞ。学校にいくんだったら、 ふつうの大学に行くほうがはる かに有利だと思う。若いうちは、 ゲームのことにとらわれず、い ろいろな広い知識を身につけて いるほうが、会社としても興味 を示すもんだ。あくまで僕個人 の意見だけれどね。

2つ目の質問は、正しい企画書の書き方についてもう1度講座を開いてくれということ。そうだね、この講座ももうまる2年もつづいたことになるから、最近の読者には最初の頃の内容はわからないもんな。それに、ゲーム業界の流れもあのころとはかなり変わってきているし、

そろそろもう | 度初心に返って、 企画書の書き方について説明し ようかな。

3つ目の質問は、僕のアシスタントをしてくれていた佳丈祐子ちゃんは現在何をしているのか、ということ。そうだな、彼女には1年ほどまえ私がスランプに陥っているとき、1回だけこの講座を代わってもらったんだよな。いやあ京太くんは、よくそんなこと覚えていたもんだ。

で、以前は「ブライ」シリーズのアシスタントをしてくれた佳丈祐子だが、彼女はこのまえ発売になったゲームボーイの「隠忍伝説~ONIII」のシナリオを担当した。これってけっこうゲームボーイユーザーの間では評価が高いみたい。

現在は、この「ON I」シリーズのパート3を制作している。 このシリーズは彼女の完全オリジナル・シナリオなので、もし 興味があるなら、ぜひやってみてほしい。

以上、質問は終わり。つぎは シナリオの紹介。最初に断って おくけど、最近あまりパッとす るシナリオが送られてこないな。 さっきも述べたが、規模の大き なものばかりで、かんたんに楽 しめるものが少ない。あっても、 いまひとつって感じ。一応、そ れらのなかでも目立ったものを 紹介しよう。

まず、宮城県の吉田良くん15 歳の作品で、『戦慄の武道大会』。 どうして戦慄なのかよくわから ないが、武道大会で優勝するこ

助手から一言

この間の2月29日(土)に、ゲームアーツの社長が結婚式を上げた。この日は披露宴会場にソフトハウスの 社長さんが勢精い。今月の「あかんペドラゴン」を提供してくださった高宮社長はもちろん、日本ファルコ ムの加藤社長、T&Eソフトの横山社長をはじめそうそうたるメンバーが200人以上も集まった。









とを目的とした、いっぷう変わったアクションRPGだ。このゲームの特色は、制限日数があること。制限日数がある場合、ゲームの規模を大きくするかしないかで2パターンの方法が考えられる。

1つ目は、ほとんどの制限日数にとらわれないほどデカイ規模のゲームにしてしまい、ひにちの条件でイベントを管理するパターン。もう1つは、1ゲームは比較的ラクにクリアできるが、ゲームの進行経路が幾とおりもあり、何度も遊べるようにするパターン。このゲームは、後者のほうが向いていると思う。



基本的なゲームの流れは、主人公が、決められた日数以内に修業を行い、武道大会に臨むというもの。ふだんは、フィールドタイプのRPGよろしくゲームを進行させていき、敵と遭りらしいが、そのへんのシステムに関しては、詳しい記述がないため、よくわからなかった。良くんは、これに似たものでファミコンに「ケルナグール」といったかな。

企画書はきちんとファイルされ、目次もあり、見やすくまとめられてはいた。しかし、残念

ながら全体的な流れはつかめた ものの、コマンドや戦闘に関す るシステムがおおざっぱであっ たため、決定打に欠けた。一所 懸命楽しみながら書いたという ことは伝わってくるので、その へんを大事にして、これからも がんばってほしい。

つぎは、栃木県のTAMUS ANくん16歳の作品で、「DRA GON SWORD」。本人が「サーク」を参考にしているといっているとおり、「サーク」に激似。というより「イースII」かな。

戦闘画面は、両者向かいあってのアクションタイプとなるのが違うぐらいか。ようは、ザコであってもボスキャラみたいに画面が切り換わり、独自の戦闘画面になるわけだな。

企画書の書き方としては、初めて書いたわりにはキチンとできてた。それぞれの項目にはっきりと分かれ、読みやすいし、絵が豊富なのでイメージも伝わってくる。べつに絵をたくさん描けといっているわけではないが、文字では伝えにくい部分は、絵を書くことにより表現するというのもひとつの方法だぞ。TAMUSANくんは、企画書の書き方にはこれ以上こだわらず、ゲーム性のおもしろさを追求していくことをおすすめする。

つぎは、東京都ピース・キーパーくん21歳の作品で、「低規模限定戦争」。マニアックなウォー・シミュレーションで、非常にパソコンぽいゲーム。ユーザー層を意識してか、世界背景を近未来にしてあるが、べつにその必要はいなと思う。ベトナム戦争や第二次世界大戦のほうが、緊迫感が増すのではないか。

設定として、敵地へ乗りこむ ために、航空ユニットを使って 兵士を落下させるというのは個 人的に好き。そういうシミュレ ーションはあまりお目にかかれ ないので、おもしろそう。非常 に現実的なゲームなので、ウォ ー・ゲームファンには喜ばれる だろう。

ただ、肉弾戦となるドッグ・ファイト時にアクション・ゲームに切り換わるが、これはいただけない。逆に、ゲーム世界のイメージを貧困にさせるのではないか。せっかくこの手のゲームのシナリオを作ったのだから、中途半端はいけない。マニアを喜ばせるのなら、よりマニアックに。もし初心者を引きこむのなら、システム自体をもっと簡・略化すべきだ。

そのへんが、どっちの層をねらっているのかわからないため、何ともはがゆい印象を受けた。このゲームを遊んでほしいユーザー層をしぼってみたらどうだろうか。

最後は、愛知県AIKETSU くん記歳の作品で「Bull Shit」。 ふつうのシューティング・ゲー ムかと思いきや、自分が敵キャ ラをプレイできる逆シューティ ング・モードや、ピプレイ時に 自キャラと敵キャラに分かれて 戦えるというシステムがくわわっている。

このへんは斬新。けれど、自 分が敵を操作するというアイデ アは買うが、実際のシステムは あんまりおもしろくない。結局、 逆シューティング・モードにお いては、ザコキャラをゲーム中に出すための命令を下すだけで、操作できるのはボスキャラのみ。 さらに、ザコキャラを画面に呼び出すシステムに対しての説明がないため、いまいちピンとこない。はたして、自分が見ているだけのシューティングっておもしろいのだろうか。

また、敵味方に分かれて戦う ピプレイ・モードだが、これも ザコキャラは操作できず、実際 に対戦できるのはボスキャラと 自キャラの一騎討ちのみ。ボス キャラって強いはずだから、相 当のハンデとなるのではないか。

さらにザコキャラが全滅したらボスキャラの出現となっているが、1プレイヤー目はザコキャラを無限に出現させることができると書いてある。このへんの矛盾はどう解決するのか。

発想が非常におもしろいだけ に残念。この発想を活かして、 現実性のある企画書に直したら どうだろう。

ということで、今月はおしまい。みんなのシナリオに関して好き勝手にいわしてもらったが、べつにほめちぎってもしかたないでしょ。あんまり怒らないでね。これは飯島個人としての意見なのだから、逆にこれを参考意見として、さらにがんばってほしいのだ。どうか、みなさん、踏まれて強くなってくれ。それでは、また来月。

次回の

お

題

次回は、ふたたび「シナリオを3日で書く方法!」にもどって、その第4回目となる。テーマは、コマンドに関してだ。コマンドは、ちょっとまえにもやったが、次回はゲーム世界においての必要なコマンド内容を説明しようと思う。コマンドは、ほかのゲームにあるから、自分の作るゲームにも入れなくちゃ、というものではないぞ。なぜ必要なのか、入れるのならどうするか、そこんとこだな。

このコーナーの飯島先生も、もちろん出席。会場で新郎新婦を前にして、大緊張していた。当の新郎こと宮路社長は終始ニコニコ顔でとても幸せそうなのに、飯島先生はまるで自分のことのように笑いもせず、完全にあがっていた。ということは助手の私もこの式に出席したのである。ばおばお氏も隣の席だったよ。業界の人間が集まったのだけど、宮路社長の人柄か、とてもなごやかで、優しいムードが終始ただよっていた。飯島先生、まだ若いんだから、結婚はまだまだでいいよね。



え一、何度目の中間報告だっけ。なんてごまかしてるわけじゃないんだけど、先月号で予告したとおり最終発表ではないのだ。ごめん。それに、発表を1か月延ばす、からさらに1か月延ばして7月号にしたい。いいわけはしたくないけど、これからたっぷりいいわけするからね。とにかく応募が多い。600以上の作品が送られてきて、しかも

1つにつき平均20枚ぐらいに、 びっしり書きこまれている力作 揃いなのだ。さらに、中身は当 然のことながらゲームの企画で しよ。正解があって、不正解が あるのなら至極簡単だ。あるい は、作文だったら、おもしろか ったかどうか、うまいかへたか で勝負は決まるんだけど、これ はそうはいかない。

これが実際の「ソーサリアン」

システムのなかで動いたらどうなるのかを想像しながら読まなくちゃいけないわけでしょ。これはあんた地獄ですよ。しかも、これはこういうところを工夫すればいいんじゃない? なんて無責任に判断できる立場だったらいいんだけど、これを採って、あれを捨てるという作業なわけだ。これはしんどいよ。合格させるのはかんたんなんだけど、

散ギャラ

イメージイラスト(全身像)



眠れる女神 広島県・竹国照顕・18才

イラストレータも真っ青/ほら、モンス ターのイラストだって、こんなにじょうず に、ていねいに描いてくれているのである。 これ見ただけで、捨てるのは惜しい気に/

みんなの作品のなかからランダムにピックアップ!

さて、審査の作業がはかどらない 実情を解説しよう。いいわけの解 説なんて、聞きたくもない、なん ていわないで! ここに紹介する ようなのがざらにあるのだ。発表が遅れるのも無理はないよな一、 とみんなが思ってくれるまで、これでもか一、といいわけしまくる のである。それから、ここに紹介 したのは、応募例のひとつという だけで、合格したというわけじゃ ないからね。そこんとこよろしく。

MAN CALL TO A STATE OF THE STAT

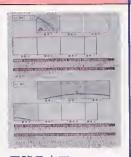
モンスターの王子 北海道・田原迫将人・18才

こってるにや一//アイテムの 設定なんかもこのとおり。きれい に描いちゃって、も一。でも、こ んなのざらにあるのである。まい っちゃうよね。でも、昇天の杖な んて、なんだか意味深でいいな。。



アントノフの町で 青森県・佐々木達也・20才

緻密だなんだわな、こりゃ/ /マップだって、ほーらこんな感 じ。緻密ですよねー。もう、ばお ばおなんか、助手にしたいくらい。 シナリオ書いてると、マップって、 なんかこんな感じでやってよなん



星降る山で 福島県・白石国貴・17才

て雰囲気になることが多いんだよ ね。これは、好きで描いてるって 感じ。いいなー、これ。本当に助 手にならないかなー。そう、やっ ば、無理だよねー、学生だもんね。 惜しいよねー。



デスキャラの全**能院** 岡山県・佐野 誠・17才

登場キャラも不思議でおもしろいのだ/見て/左なんかSDソーサリアンなんで感じでいいよね。読んでると、このキャラ設定だけで結構おもしろいのである。ストーリーだって、最近流行の冒



鏡の国のソーサリアン 千葉県・村上恭子・15才

険小説風だしね。右のは女の子の 作品で、なんだかメルヘンっぽく ていいなー、と思った。アンケー トのところに「でも、どうしても送 りたかった」って書いてあって、こ の言葉には感動したね。 捨てるのは性格的にむずかしい のである。

てなわけで、発表は6月発売 の7月号ということになった。 本当に死にそうなくらいがんば ってるのに終わらないのである。 ここに紹介した名前も全部では

ないのだ。あと100ぐらいは優に ある。せっかく努力して書いて くれたシナリオ、手抜きの審査 で選びたくない、という気持ち である。本当は、きちっとした 審査が予定どおりにいけばいい んだけどね。ま、本当にごめん

なさい。

しかしまあ、あれだよね。み んなよくやると思う。これだけ のエネルギーをお金に変えられ るとしたら、これはすごいね。 優に阪神タイガースのオーナー になれるくらいのお金ができる かもしれない。そしたら、掛布 を監督にして、江夏をピッチン グコーチに、中西を巨人からひ っぱってヘッドコーチ兼バッテ ィングコーチに招聘するのに な一。もちろん、中村は2軍監 督に下げよう。がんばれ阪神/

コンテスト応募作品と投稿者のみなさん(先月のつつき)

先月にひきつづきみなさんの作品とお名前を紹介します。全部整理しよう と思ったのですが、果たせませんでした。また来月つづきを掲載します。 それにしても『ソーサリアン』の世界は不滅ですね。

●北海道

ムーラ村の危機/川越和美 港町で人探し!?/澤田敦 サイバリアン/武田敦 甦りし者/寺嶋恒裕 狂乱の科学者/中西淳 地下に咲く花/本田智子

●青森県 メイキングオブソーサリアン 他①/藤森将人 ロスト・メモリー 他①/中澤竜-

●秋田県 ある平和な国の話/小笠原貴史 うさぎのもち/須田尊雅 神かくしの村/浜田正登

型とずとなった科学者/伊香太郎 レジスタンス=シティ/千田昭則 ●宮城県

百鬼/阿部貴幸 世界の創造主/阿部正樹 闇の世界からの黒い影/上田栄徳 雷原の塔/及川宏紀 霧の奥に/小田切重幸 カストーラの復活/菊地竜太 クエル王の剣/櫛引要平

大いました。 接られし支配者/後藤健志 涙のソーサリアン/菅原彰浩 精霊の森にて/菅原潤― 楽天使からの贈り物/早坂政紀

無人はからがあります。 売却の迷宮/松浦敏 北のオーロラ 他①/三浦一夫 金のオノ、銀のオノ/山内康裕 リュウキシタチのおうこく/山口峰司 ●山形県

夢の島の異変/我妻政仁 古代王国の復活/伊藤正義 幻の天馬/佐藤拓郎 時をこえて/外山大 ●福島県

王国の悪霊/大橋徹也

夢みる王子の夢の中へ/井ノ川順二 星の海の彼方に/鏑木拓実 道標なき森/中野茂生

型标はな様/甲野戌至 ●栃木県 年の大精霊/小河原貴弘 精霊遠の警告/遠藤貴之 お江戸からくり道中記/斎藤哲之 復讐者/佐藤昭一 不吉の山/深沢徹也砂漠の神殿/藤沼順一

リュートエリダの光/曲木一博 ●茨城県 ルシリナの湖 他①/猪瀬修孝 昆虫王国/江渕哲朗

悪魔の宝石/根本僚子
天から舞いおりた船/野口剛

関/平沢進 火山の砦/武藤邦宏 霧の中からの挑戦/横山淳一 ●埼玉県

王城に潜む妖魔 岩崎高宗 トイレにいきたい!!/小山田泰祐 石の人形/加藤晋一 竜人の臺/河野仁

動物にされた人々/小金沢聡 オーガの逆襲/小室郁失 滅びゆく緑の森/近藤瑞穂

ミノタウルスの花嫁/島田健一 イユーロップ三国/武井秀樹 魔物の古城/田端伸行 とらわれた学園/出浦信行 魔物達の反乱/中沢明 ルッチャン・アボリ 人を夢みた魔物たち/中沢信一 消えたソーサリアンの行方/濱田賢志郎 閉ざされた王国/比留問歌 ロストールス・オーブ 他9/真壁浩 ペンタウァのサンタクロース/宮澤拓也 汚されし湖/山崎浩一郎

●千葉県 神隠し 他①/伊藤智武 最強最悪大要塞/伊藤佳宏 取四級で入文学/ド陸住盃 北の山の質乏ドラゴン/岩倉紀昭 神の子の悪魔/大沢敦 愛と憎しみの館/大沢敦 星に顔いを・・・・一段戸康治郎 神々の天秤/勝野正人

青き魔性の秘宝/佐藤淳志 レトリアの白い洞窟/高橋圭 狂喜の双塔/高橋徹太郎 月光のささやき/高吉智博 実力と運一塚越康隆 神の悲しき願い/寺分敦至 流された魔術師の家/野原大介 ソーサリアン学校祭92/林宏紀 サンタクロースのプレゼント/原田嘉和

サンタクロースのプレセンド/原田嘉 復活の神殿/深川隆史 紅い瞳に魅せられて/松浦正明 悪しきにおい/水間融 夢から生まれた巨人/宮坂健 アイルレンスの秘石/森田篇

モトクの野望/安田一郎 試練の山/和田敬造 ●東京都 王子を探せ 他①/石谷寧希

矛と盾/石田和則 竜の卵/磯野壮秀 道化師の涙/大川久幸 奪われた夢/大杉俊男 破壊の神 他①/小野剛春 悪夢の終わり/加藤淳石のなかの魚/金山雅弘

ノアール自治国の町の嵐/川妻義満 ノアール自治国の町の嵐/川妻養 死者の魂よ水遠に/木下宏一 東山の金山/木村衛 塔の上の悪魔/熊谷亮 時の追跡者/小島崇宏 がくせんそうのゆくえ/後藤豊治 心の旅/小松原基始

七の派が、不成原基例 王宮の影の糸/坂口仁志 I万Gをこの手に/ 他①/坂田靖明 ソロモンの指輪/桜井一貴

サラルセルカの危機/桜井秀徳 封じられたカ/佐藤志高 ノーライフキング/多田和生

ノーライフキング/多田和生 悪魔の節くかと、一年代光 魅惑の節り子/津村一島 三人の王様/東大部/豊邦秋 グルメの街の神/肘井山 神の奇跡・順末部/豊邦秋 グルメの街の神/肘井山 歌望の魔査団/堀孔明 谷底の財宝/森偉 ゴールドアイランドを教え//山本裕一 7/吉田亜明

?/吉田英明 魔法使いの地震/四辻孝文 駆けぬけるシルクロード/渡部功之

製「ロスリーランルクロード/渡部功?
●神奈川県
一筋の光/阿部垣
レッドコーパスル/麻野啓成
カーランの危機/磯田憲佑
ドラゴンの国/伊藤栄記
優略者を封て//江野哲史
魔物のいんぼう 他①/落合弘章

电列線動配が調か平原 小人の村の神像/木藤整 狂った総理大臣/近藤潤平 死をもたらす城/鮫島裕紀 少女の願い/猿橋和也 ラウル山脈の冬将軍/新明和成

●新潟県

菩提樹のメロディー 他①/坂井貴之 はいかしている。 しいのてんびん/福原由子 ソーサリアンインアメリカ/本間塚也 最期の世界/水野裕之

丸子山の熊/目黒太 ●石川県 走れ! 消火班/小林晋 死神の洞窟/吉田憲世

●富山県 堕天使ルシフェル/茶木拓郎 地震の嵐/常川優志 魔界からの復讐/西村圭司 サイレントシティ/針木康太 陽の失われた村/福井敏明

●福井県 呪われた月/野村哲央 幻と現実との戦い/山本正壽 ●静岡県

ロシドの戦い/大木敬章 土色の肌/大須賀道明 コンピューターの中で/田村真人 リア島の海賊/ーー(にのまえはじめ)

神様の野菜/藤井宏典 ペンタウァの銀行強盗/村上浩司 ブライアントジュエル/山本真吾 ●長野県 霊の世界へ/有賀正樹

霧の中の霊媒師/湯沢稔

●愛知県 ● 変 双原 町の中の一つの光/秋田圭介 謎を持つ女/伊藤博幸 攫われたプリンセス/伊藤英也 ケーキ作りも一苦労/加藤由起子 県衣の挑戦者/河合孝浩 神々の裁判/作長英治 差し出し人不明の手紙/須賀快 夕暮れの廃都/杉山久志

タ幕れの係都/杉山久志 天空の城塞/中神敬之 星に願いを・・・/中根丈善 飛龍の心/中村公一 氷の回魔王/名倉高志 悪魔の扉/野竿淳 サイバネティックス・シティー/野田直希 世にも不思議な小学校/水野貴充 隠れ家は幻の館/三谷真司 認知られたい信令、泰田・・・・

認められない信念/薮田哲 ●岐阜県 呪われた生をうけた少女/小川久幸 バミリオルの要塞/広沢直毅

●三重県 枯れた大地/川並仁 本当の幸せ/栗藤高信 本当の幸せ/来降局信 狂人たち/小林和人 地獄の魔神/中嶋健一郎 水晶の涙/長野大介 光の神殿/西飯直仁 白亜紀/二見貴俊

日型和/一元員は 荒れ果てた学園/前田誠司 シーサイド・バケーション/村瀬吉孝

悲しみの魔神/山本篤

魔法学校の騎士 他①/荒木一弘 先読みの姫/湊宏 ユニコーンの森/妙代由希央 ●和歌山県

イッツ・ア・ソーサリアンワールド 他①/合川和宏 冬華円舞/濃添保秀 ●滋賀県

死神の復活/安部慎介 桃源の都/宮田章弘 ●京都府

死の幻想曲/近藤壮一 バスターオブドラゴンズ/本郷篤史 バグこそすべて/宮澤修平 王宮の陰謀/元山敬介

●大阪府 怒りのノーラン/藍原和久 さばくのまじゅつし/大橋成幸 罠/岸本秀樹

展/ F本 5 桁 電の心/久保光寛 信長の野望/寺嶋義信 三国志/戸原克明 鳳凰の羽/中西英仁 マリンブルーの女/中村淳 村の大収穫祭/西嶋寿行 ドラスレになりたい!/平川 眠れる遺跡の邪龍/藤井秀樹

腐敗の大地/宮脇敏 妖術師萠通/山添博史 ソーサリアンの恩返し/山田倫也

●兵庫県 学園ソーサリアン 他①/浅野伸彦 川にサケを呼び戻そう 他①/井上純一郎 死者の王の復活/岡島範幸 フェリーナス・月の陰るとき 他①/木寅真直 鬼神の宝刀/小嶋志郎

エルメテスの花/橋本大志 アスキの闘技場/古川大輔 解き放たれた破壊の巨人 他②/細見祐介 真なる勇者/堀江義史

古城の夢と月の夜/前田達志 狩人哀歌 他①/松隈祐樹 悪魔の谷/山田和弘 ●岡山県 シャイニング・ザ・タワー 他①/小原康裕

ムー大陸の王たちの霊/草野秀樹 楽園の詩/栗山明宏

●広島県 ダークエルフの遺産/宇坪宏幸 黒き水晶/生田稔 タイムゾーン/新家了訪 白と黒/西岡貴弘

スクール ワールド/宮内愛子 ●鳥取県 森の中の大きな扉/松本由樹雄

●島根県 スサノオ外伝/大岩和史 封印の洞窟/波根田英憲 ●山口県

こんとんのうず、山下淳也 ●香川県 月明かりの鎮魂歌/鎌田英善 月の満ちる時/川田誠司 ●高知県

アダムの塔/中村英大郎 ●愛媛県 昔々ペンタウァありけり/山崎充 ●福岡県

暗黒の島へ…/沖純子 人魚の愛 倉光康弘 希望の白き扉 他①/家志門太 漆黒の魔導石/永田祐司

●大分県 太陽が消えた日・植山薫 聖王の剣/高田太一 妖精の森 秦野克彦

●佐賀県 動物たちのパラダイス 他② 井上聡 タイムスリップソーサリアン・梁井秀教 ●長崎県

つの世界。三角直樹 ●熊本県

宿命の王子・濱田亮 ●鹿児島県

メモリー・宮山和久 ●USA(カリフォルニア州サンディエゴ) ソーサリアンのできるまで∠鈴木勇也

A 1 GTのここが知りたい! 聞きたいぞ!



★今月のテーマ/今後のためにV9990を知っておきたい

だいぶGTに関するするどい質問のハガキが到着している。 ほんとにこんなことあるのかな、と編集部であまり関心をもってないことでも、問い合わせると意外な事実がわかる。担 当も少し賢くなった感じだ。みんなのなかで、役に立ちそうなことを知っている人がいたら、ぜひお知らせ願いたい。特にマニュアルに載ってないようなヤツがほしいなあ。

MID

Q ついに『µ・PACK』を買った。なに!? 説明書がついていない。というわけでNew MSX-MUSICについてあつかってください。

(長野県上伊那郡・湯沢稔さん・ 16才・高校] 年生)

A 近いうちに。急ぐ人はアスキーの『MSX-Datapack turboR版』を買うしかない。

GTのマニュアル以外では 『MSX-Datapack turboR 版』に載っているだけなので、そ の第4部(P.631~655)のMS X-MIDIを参照。



◆STのユーザーもGTのMIDIと同等のことができても説明書がないなんて

Q やはりGTではPSGの3音、FM9音、MIDI?音の同時 演奏はBASICでできないの ですか。

(三重県安芸郡・小林由幸さん・?す)

A そのとおり。できない。

MIDIはFM音源と同じで最大の音まで鳴らすことが可能だ。だけど、FM音源+PSGとの同時演奏はちょっとムリ。くやしいかぎりだが、いたしかたないね。ただし、MIDIでは8音+リズム音が使える。

Q GT+『MIDIサウルス』+CM-32Lの組み合わせでMIDI演奏はできるのでしょうか。また、MIDI音源のなかにはGSフォーマット対応というのがありますが、GTでも使えるでしょうか。

(大阪府大阪市・大津昭三さん・ 21才・会社員)

A 演奏はできる。ただし、標準モードで作動し高速モードには対応していない。またGSフ

ォーマットとはローランドの楽 器間の話なのでGTにはまった く関係ナシ。

演奏に支障はないが、「MIDIサウルス」はMSX2仕様なので、標準モードでしか作動しない。高速モードに対応してないというわけ。

また、GSフォーマットというのは、ローランドのMIDI楽器どうしで使うための独自の設定(音色の並びや効果を同じにして各楽器間のデータの互換をたもとうとするもの)なので、GTとはまったく関係ない。ちなみに、古めの機種MTー32、CMー32上はプログラムナンバー(音色番号のわりふり)のサポートがあり、一部互換。だが効果のほうまではムリなようだ。

Q 質問が3つあります。① MSX-Audioは使えますか。②BASICでLFOやポルタメントは使えますか。③DX 7+リズムマシンのように2台以上使いたいときはどうするの

ですか。

(秋田県平鹿郡・鵜飼朗さん・19 才)

A ①使える。 @直接BASIC ではムリ。 $"\mu$ ・SIOS』 を使えば OK。 @ どっちかのTHRU端子を利用すれば、GTと直につないだことと同じ。 3台以上も同じ方法で。

①松下で試してもらった結果 OK。 ②そういったコマンドは ないので、使えない(そういう音 色を作るというウラ技もあるけ ど)。『µ・SIOS」を使えばもち ろん大丈夫。③まず、GTのO UTからDXフかリズムマシン のINへ。今度はつないだ楽器の THRU端子から、もう一方の 楽器のINへつなげばいい。こ うすると、理論上では無制限に つなげることができる。だが、 通過部分が増えればタイミング がずれるので、実際は3~4台 が限度。それ以上の接続が必要 なときは、MIDIスルーボック スを使用する。

MSXView

Q 『MSXView』のVSHE LLでディスクのコピーのやり 方がわかりません。いくら説明 書を読んでもわかりません。

(消印が京都西の名ナシさん)

A 付属のシステムディスク3 のユーティリティでディスクの コピーは可能。

システムディスク3の内容を 呼び出し、「UTILS」を選ぶ と「DISKCOPY」と「XC ○PY」ができるようになっている。これは実際はMSX-D ○S2の機能を「MSXView」をやりながらできるよう



◇システムディスク 3 の「UTILS」から「DISKCOPY」を選択中

にしただけ。詳細はGTのBA SICマニュアルP.199以降の MSX-DOS2の命令の一覧 表を参照のこと。

Q NECのPC-PR201の プリンタを持っていますが、G Tの『MSXView』ではサポートされていません。パッケージ 版ではサポートされているそう なのですが、なんとかならない でしょうか。

(北海道常呂郡・藤吉裕和さん・?才)

A いまのところなんともならない。

確かにアスキーから発売になったパッケージ版の『MSXView 1.0』にはプリンタドライバが24種類収録されていた。



●があるのにねえ ・があるのにねえ ご指摘のPC-PR201も入っている。だが、残念ながらGTの『MSXView』は松下製のみだし、バージョンアップしたパッケージ版の『MSXView 1.21』も日種類だけと入ってない。入手方法は現在のところ何もないのが実情だ。

Q 『MSXView』を使っていると「不正なファイル名です」というのがときどき出ます。まったくおかしいところがないのになぜでしょう。

(消印が兵庫の名なしさん)

A 名前変更などで使えない文字を使ったとき、保存や登録などで、ワイルドカードを使ったとき、出る。右の表参照。

右の表にまとめた文字をファイル名に使うと「不正なファイル名です」のエラーメッセージ

が出る。ようは使わなければいいわけ。どっちにしろ、ふだんのBASICでもMSX-DOS、DOS2なんかでも、この手の文字は使わないほうがいい。常識として覚えといてね。

ファイルに使ってはいけない文字 コントロールキャラクタ 空白 半 :(コロン) ;(セミコロン) .(ピリオド) ,(コンマ) = + " < [>] : ?*ワイルドカード

MSX-DOS2

Q 『MSXView』から戻ったときのDOS2ではHELPコマンドが使えません。ファイルが見つからないと出ます。HELPは内部コマンドのはずなのに……。

(消印が兵庫の名なしさん)

A ご指摘のとおり。以下のバッチファイルを作れば使える。

SRAMディスクに作成。ドライブ割り当てはGTの『MS XView』説明書P.27参照。

HELPコマンドを使うために作る バッチファイル「AUTOEXEC.BAT」

RAMDISK336 D MD H:\fley %1\fley %1\fley SET KHELP=A:\fley SET HELP=A:\fley FREBOOT %1 VIEW Q ファンダムの『黄金狂』を自 分のディスクに整理するときに、ファイル名を「おうごんきょう. BAS」としてセーブしましたが、「おうごんきょ」になってしまうのです。拡張子とファイルの一部が消えてしまうのですが、なぜですか。

(神奈川県・松野純一くん・?才)

A GTに内蔵されたMSX-DOS2では、ファイルをつねにシフトJISのコードとしてあつかうため。

GTでは漢字のファイルをよく使うので、内蔵のDOS2ではファイル名をシフトJISコードの第1バイト目と判断し、表示されない。

V D P

Q VDPのV9990とはどんな ものですか。

(京都府京都市・上阪明さん・16 才・高校 1 年生)

A いまのMSX2+のVDP (V9958)を異常にバージョンアップさせたもの。

アスキーとヤマハの共同開発で生まれたVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)の最新版のV9990は、非常に高性能である。画面のモード(色と解像度の組み合わせ)がレベルアップ、2

画面を重ねて独立に全方向スクロール、スプライトは16ドット四方のものを125個同時表示、アメリカでは標準のIBMーPCのVGAという640ドット×480ドットという高画質の画面をもつ。しかもいままでと同様に、家庭用テレビでもOK。スーパーファミコンからDOS/Vまでを、1チップでサポートできるのはこのV9990ならでは。AVとコンピュータの融合を可能にする半導体のなかですごくレベルが高いわけ。世界は進んでいるのだ。



その他

Q 僕はGTを買おうと思っています。ふつうのTVにつなぎたいと思っているのですが、何端子が必要で、付属以外のケーブルで必要なのは何か教えてください。

(新潟県西蒲原郡・長嶋圭さん・ 18才)

A ビデオ、S映像、RGBの いずれか。ビデオ用のケーブル は付属でついてくる。 S映像コードはRP-CVS 10(1m)が1800円(税別)、RG BマルチケーブルはFS-VC 3011A(3m)3000円(税別)。いすれも松下電器から。

Q GTを自分たちで作るとすれば、値段は高くなりますか。 (福岡県三井郡・小坪秀徳さん・?才)

A 当然高くつく。ちなみにざっと計算して材料だけで5~6万円。内蔵ソフトの値段はもちろん別。

ずいぶん無謀なことを考えたものだ。松下電器に問い合わせたところ、以上の金額だそう。もちろん作る時間も部品を買いに行く交通費も含まれていない。安いのを買ったほうが……。

Q GTのワープロで、学習機能がありますが、1度電源を切ると、さっき学習したことを忘れて初期状態に戻っています。もちろんバッテリーバックアップはしています。

(神奈川県・松野純一くん・?す)

A 電源に限らず、1度ワープロを抜けると学習された結果はキャンセルされるのがこのワープロの仕様なのだ。

ソニーはサポートしているのに、と嘆いている人もいるかも。でも、パナソニックのワープロのもって生まれた性格なのだ。ただし、つぎを出すときはちゃんとバックアップします、だって。それ以外はワープロとして必要なことは完備しているし、女性の声のガイドもほかにない。

お便り、つっこみ 待ってます AlgTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。 〒105東京都港区新橋4−10−7徳間書店インターメディア MSX・FAN編集部「GTフォーラム」係

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「〇〇」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- ●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ

一メディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

役高ジャ	例:ファンダムの一般部門へ の応募は[T] 2	②FM音楽館(①	1 1 画面部門 ②一般 1 自作のオリジナル	②ゲー		③一般の楽曲	由)	
ヤンル		3CG(①紙芝原 4その他(民部門 ②イラスト部)
作品名						[ファイル	v名]
毛名	フリガナ		()歳 男・女		*「投稿ありがと	う」掲載時は本名	のみとしまっ	d .
住	T	フリガナ		-				
所		都道 府県						
	_:		_	投稿日	1992年	月		B
	①この作品を他の出)	版社の雑誌などに	投稿されましたか?		tい <u>【</u> 雑誌名 いいえ		年	月頃]
							•	
	②(①ではいと答えた	ニ方のみ) その雑誌	で採用されましたか	? (a	はい・いいえ			
			で採用されましたか参考にした他のもの			ある方はその雑	 誌名や作	 品名などを
דק	③(全員の方に)この 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C [作品を作るときに				 ある方はその雑 ^年	 誌名や作。 月号	品名などを ページ]]
ン	③(全員の方に)この 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C [作品を作るときに)名						
ン	③(全員の方に)このが 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C C 「参考にした代	作品を作るときに)名						
アンケー	③(全員の方に)こので 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C [参考にした代	作品を作るときに)名 F品名・記事名		や記事に	まありますか? a れば教えてくだ	年		
ン	③(全員の方に)こので 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C [参考にした代	作品を作るときに)名 F品名・記事名	参考にした他のもの	や記事に	tありますか?ね	年		

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、 新たに次の3部門を設ける。

(a) 1 画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

(b)一般部門

1 画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、10画面タイプ、下P部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。[発表形式]リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

(C)口部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。[発表形式] 4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

(a)、(b)、(C)のいずれも、規定(後述)の

応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応見書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品でとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方について くわしくわかりやすく書いた別紙(形式、 枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」

「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円~5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの新しい賞(1992年4月号より)

●第1回ちえ熱賞(新人賞)

1992年4月号〜6月号で、ファンダムに 初登場した作者のなかから編集部協議に より1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能 性を重視したい。発表は7月号の予定。

●第1回T | M賞(作品賞)

1892年4月号〜9月号に掲載・収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。選考形式の詳細は未定。発表は11月号の予定。

F M 音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。 なお、プログラムにはREM以外に小文 字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASIOのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスク にセープしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙1枚(コピー)を使用すること。また、 各作品ごとに作者自身のコメントをでき れば別紙につけてほしい。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテー プを包む。
- ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCG コンテスト。部門は紙芝居とイラストの 2つ。得意なほうに応募してほしい。ど ちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、 紙芝居部門はストーリーを添付してほし い。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、 本体に付属しているOGツールを使った ものでもかまわない。

- ●紙芝居部門
- 動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- ●イラスト部門
- 1枚ものの静止画作品。★応募書類の規定
- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募

用紙 1 枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・投稿するCG作品の部門を封筒の表に 赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディ スグ在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツ ール名」の文字を赤ペンで明記
- 郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意 されている。作品はヒッツーのこ人の番 査員により毎月評価され、みごと掲載と なると、ランク別に規定の賞金と賞品を 進呈する。

A V J A - 5 A

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎/)のオリジナルプログラム。FM音源使用のもの可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

@タイトル

③プログラムを作成したときに参考にし

た本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、 29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、 あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは29ページの下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

- ・「MSXView」で作った作品
- ・いろんなことが便利になるツール
- MIDI演奏用データ
- ・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。 複数同時応募の場合は、作品ごとに応募 用紙1枚を使用すること。その際、応募 用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(PPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れまた。

- ★郵送にあたっての諸注意
- ・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳 禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用

採用された作品の作者には、記念品と 掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品 の内容によって変える予定。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式 を問わずなんでもかまわない。ただし、 以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定 ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号 ②シナリオにはタイトル名、ジャンルは かならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

月期整理分、4月海水号採用对象占为。(2)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は4月情報号のため に1月で整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲 載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンベル ●北海道 ダービー 藤原幸広 大予言~戦慄の啓示~ 山本尚弘 ●青森県 Mysterious fellows 他① 村林恒 ●宣标道 IN THE SKY 菅原直樹 ●茨城県 激突!! VS BATTLE 浅居新吾 エビキュリアン 酒出智之 ●栃木県 快感! 沼尾弘志 SPUR 他① 小曽根正男 GOLOC 湿浅刷 ●群馬県 人の心を読む機械 坂本伸幸 ●埼玉県 T-MAN 他① 鈴木嘉春 BARI · BARI 沢田広正 ●千莲里 Plain Runger 他① 蒔田茂幸 COLOR BLOCK 明石学 MIRACLE SPIKE 天野幸芳 矢印ゲーム 木場勇- 郎 ●東京都 UP OOWN Scroll 他① 岸間航 ETROII 他 I 藤田毅 相性占い 他① 八田寛 我ら日野中卒業生同窓会野球編 藤永俊輔 ●神奈川県 AVOIO 前山和範 LAST SPACE BATTLE 佐藤直樹 SHOT 9 / 山口武志 HORIZON 大川原宏志 盗人養成学校~逃亡学科~ 他① 吉田泰之 ●長野県 ファンタシア 伊藤寿樹 カの修業 4~王乗りキャッチング~ 木内語 ●新潟県 JYALIOALI 林英志 ●寓山県 四杉誠一 MESOPOTAMIA 成川友仁 ●石川県 者への道 他3 俵広明 NEHONOJIA 村本勝俊 ●福井県 たあざん 他① 北川航 ●岐阜県 ● 戦早県
CONVEY-IT 他 2 塚原修
Oefend town 他① 中島聡
海上vs海中 他① 柴田義雄 ●静岡県 みかんがり 鈴木進吾 S·N-Soccer 他① 稲木雅人 ●愛知県 ケロッガー 清水寿彦 ●三重県 ボールだ/ アッオー 桶口装削 二人のBALROG 北川由隆 ●京都府 スレラ~ブラインドタッチャー 侠増計画~ 倉田謙二 ●大阪府 んかんせんスナイバー 他は 桑野和之 CHR\$(25) 竹内陽一 COLOR 多田幸洋 JUMPINGたろうくん 中江俊博 よけりんちょだ/ 益山知也 デバイス 福田陽介 ●乒庫県 イチ・ヨン・ヨン・ゼロCOPY 清瀬基 Disappearance 竹谷英泰 PEGUINGS 他 F 将植健士 LIFE GUARO 勝田憲弘 Fm sound editor 長谷川誠 ●岡山県 SALASIS ver I ~ 3 他① 佐藤宏行 ●広島県 寸止め 湊和久 クリスタル サイクル 藤内勝也 競馬 出口智秀 ●山口県 探検家の最後 他① 中田道則 ●高知県 OALUUMA 山本哲 ●福岡県 多色刷りエディタ 合原真-

●大分県 UP&OOWN 他① 野島智司 TOITOI · 八坂哲彦 (整理日 | 月10日) AVフォーラム = ●北海道 芸術は爆発だ/ 高橋茂拳 波 佐藤壮平 水溜 横山壱星 ●岩手県 鶴 他① 中崎孝司 暗闇の中の目 石倉寿秋 ●宮城県 日本 他① 高橋令 間夜のカラス 小野寺健-●山形県 あられ 他② 岩波弘 ●福島県 未来への願い 渡辺正臣 ●茨城県 擬似スロット 渡辺敦 ●栃木県 ねがい 他① 神谷和彦 ●埼玉県 野球部の友人のうしろ頭 他4 野村周平 ●千葉県 SILMEおちる 他① 蒔田茂幸 間一髪 和田計介 ●東京都 ナイトライダー 藤山瑞樹 水滴 宮元展義 他 | 古川健太郎 ●神奈川県 缶詰試験 花岡朋和 赤とんぼ、古川大介 ばざぁるざる 徳光聡 ●長野県 Oh! TERA 佐藤芳孝 トイレ 小野健-●新潟県 金の屛風 藤井正史 ●石川県 モアイ/浦川貴博 ●岐阜県 デッパの友 他① 土屋和之 ええええっ!? 他② 長瀬孝司 ●鈴岡県 星空の下で 他③ 鈴木雅博 蜘蛛の糸 他 6 高橋英昭 ●三重県 射撃 他川 加藤裕 ボール 氏名未記入 ●大阪府 コピーはmita 他⑥ 宮崎亮 高りにごく!? 竹内陽一 ストロー 他! 富士田智久 ●兵庫県 べろべろきゃんでぇ 石飛雅啓(他2名) キャンペーン 他② 林真千子 歯石を防ごう 石田敦英 目玉おやじのまばたき 長谷川誠 拡大 他 2 林直寬 スロットみたいなげえむ 千葉まさのり 停聯 宮部滋樹 ●和歌山県
さかさ富士 他 5 楠本品博
地雷 他 7 中西英之 ●照山県 トンネルぬける 佐藤宏行 ●福岡県 くびちょんは 他3 鶴我洋文 サブリミナルブログラム 度辺聡史 ●大分県 神様 他 2 野島智司 (整理日 | 月10日)

ラリー X 他④ 阿部哲広 ●栃木県 故郷へ 渡辺浩行 ●群馬県 私が柄沢です 他① 柄沢和明 ●埼玉県 DEMONSTRATION 他了 岩本丰介 ●千葉県 イース||「May | help you?」 他① 萬田麻也 AFTER THE FIRE 両角泰寛 ●東京都 Ah〜A 他® 柳橋清隆 グラディウス III 「Sand Storm」 吉田良介 レイドック 2 ステージ 3 のボスのBGM 他』 藤田毅 HOUSE?~namnamco~ 本橋彼方 森の風景 板垣直哉 ドラゴンクエスト「ロトのテーマ」 他① 田中宏和 100%マメスナック「ジャック」 他① 藤山瑞樹 ●神奈川県 イース III 「Be careful」 指田博史 Let's go to the carnival 泉田武史 Let's go to the canival ボロルス リーサリアン「オーブニング」 他 3 古 基音 ー ゴッドスレイヤー「山のテーマ」 他 2 森谷友己 グラディウス川「Sand Storm」 保坂好宣 ●山梨県 三国志川「蜀のテーマ」 厚芝将貴 ●長野県 コンドルは飛んでいく 他② 湯沢稔 ●新潟県 浜辺の歌 他② 木村健太郎 ●富山県 ソーサリアン「治えた王様の杖・生還」 他 〕 井上清一 ●福井県 ドラコンクエストロ「玉城 (他) 谷口洋-●静岡県 BGM of SNAKEMANSHOW 假名広一 イース「オーブニング」 他⑩ 鈴木暁 砂山 = 2 他 2 渥美健 YESTERDAY 阿部巧 ●愛知県 ドラゴンクエストN「インテルメッツオ」 伊藤辰 コボルド達の晩餐会 武田拓自 ●三重県 ースIII「Be careful」 他② 下地信宏 ●京都府 イース間「バレスタイン城」 他4 中川一彦 ●大阪府 イース「FEENA」 他① 鳴尾篤彦 Two World 他3 福井英晃 ●兵庫県 木星 他② 谷口文宏 ソーサリアン「消えた王様の杖・生還」 他① 森本雅凊 ウシャス ステージ | 他① 柴田孝一 ウシャス ステージー パロディウスだ!「ビエロの涙も三度まで」 倉口品載 冰宮 長谷川誠 ●奈良県 ル・カンフー 他 8 野屋商史 ●愛媛県 SHI-I 他② 坂本栄司 飛空旅行 他② 岡林大 ●大分県 Freedom River 川野祐司 (整理日1月10日) ほほ梅暦のCGコンテスト ウイラスト部門 ●北海道 レッドドラゴン 他 (1) 瀬戸朋広 AIR~ANGEL IMAGE RECORD~ 吉川寿 メリー クリスマス 田中知明 ●審森県 守るために…… 他⑥ 高木昌行 ●秋田県 散步 给木降行 ●福島県 でぶっちょの旅 他② 稲川千鶴 二人の旅 他 柳井健二 無題 馬上五十鈴 ●茨城県 ●次殊果 Super Man!? 他① 千葉邦治 一服 進藤貴志 ●群馬県 あかね 他3 山下佳之 ●埼玉県

「スピリット 他① 川上勉

水の惑星(Water Planets) 佐田匠

「上等じゃん。やったろーじゃねーか」 石井大輔

只今行水中。「見ないでよ!」 丸野史貴

●北海道

●青森県

●東京都

冒険素漆のその日~トランプ~ 高木昌行

●千葉県

●東京都

GOEMON 松川晋吾

タイトル無し 今岡幸雄

winter 林奈都子 都市と森 他② 高橋正人 Oiable (悪魔) ただし角は無し。 金山雅弘 Wake up./ 山本太一 シロキンカチョウ 松岡浩二 さけび 宮岡俊介 BOYISH GIRL 他② 佐藤勝範 インターミッション 2 <u>迫田秀和</u> 飛行船 他③ 加藤隆徳 お絵描き 板垣直哉 ●神奈川県 RYU 古川理恵 「寡黙な父上」 指田博史 猫目の見る風景 渋谷百合 休息 他② 山中武 「どうしたの?」 森克之 うさぎの人 他② 関辰昭 ●山梨県 G | R L [2'30"] 他② 中林雅人 ●長野県 Tel: | | 7 (わぁ, ゆーじさん。今度遊ぼーね!) 他 ② 小林敬一 Le esprit 長嶋陽一 うちゅうたまご 小林淳 憂鬱なサンタ 渡辺誠治 くすっ 馬龍隆史 ●新潟県 「KIRIKA」 佐藤豪 仲良し, 小田祐輔 ゆめの中 斉藤桂広 ●岐阜県 ● 戦争県 魚、手カ有ル。花、顔ガ有ル - 中原智 じゅうじ 門辰昭 ● 静岡県 General Sight 他 2 渡辺茂樹 Save the Earth 山本卓司 SWORD! 杉山直樹 ●愛知県 無題 伊藤正敏 ゆめ 浅井佑美 宴 向井祐介 ファンタジー 佐藤一秀 今日から20才だ 荻野尚規 思い出の場所 伊藤裕治 雪だるまのさびしさ 他 5 大田広和 日暮れの二人 神原正 卒業 他1 高見影 戦場の傷跡 三浦一誠 Rebellion シナリオー砂漠の塔 静川正樹 ●大阪府 PRINTER PRINTER 福井周一 反逆の人形 須田訓郎 森木●志君・愛のボーズ 他⑤ 千塚佳 FRYING OORAGON 他① 藤田奉弘 叶息 關未知 ●兵庫県 大の散歩 青木幸則 コロ:ン 他 6 菅原武典 夕焼けのAnne 山田敬子 ●鳥取県 走れ正直者 他 | 猪口亮 FUYU 他①/伊藤千春 ●岡山県 おもひで 岡本順 ひさし 近藤義男 ●広島県 リッチマン 馬場経二 ●山口県 ANGEL BEAT 村上浩樹 お空の神様 石光敏現 ドリーム 石田幸宏 華麗なる夜 他① 野村真一 ●愛媛県 夜景の二人 中田幸栄 夜景の二八 SLASH/ 渡辺亮 いくぞ// 越智大作 フラワーフラワー 岡林大 ●福岡県 おじょーさん/ こっちむいて / 梶原貴利 ドラゴンのディナー 他4 瓜生誠 西田ひかる 牛島秀範 何者!? 村上周太 何者!? 春風 立岩英直 ●佐賀県 さあ,もうすぐマカトニの街だ!/ 中村勇夫 ●大分県 そらとうみ 野島智司 ●宮崎県 よくあるRPG 宇田津良 - 紙芝居部門

"わ"といわし、鈴木裕之 ●神奈川県 ある電信柱(から見た) | 日 黒川研 羽化 岡野健介 ●長野県 さあく ぐぁぜるの塔 オープニングデモ前御 川田剛生 ●石川県 足音 牛木隆文 ●愛知県 待ちぼうけ 浅井佑美 ●愛媛県 A.O.1992~地球防衛軍出動~ 越智大作 ●高知県 ブタの親子 他③ 岡林大 ●佐賀県 はしるっ 他① 渡辺英樹 (整理日 | 月 | 16 日) ケーム制作講座 ●青森県 戦国大相撲 村木恒 ●群馬県 闘いの旅 柄沢和明 ●埼玉県 バランス3 樋口哲矢 ●千葉県 走れ/ 掃除機者 仁村義信 ●兵庫県 てるてるファンタジーワールド 石井順治 ●愛媛県 Family Make 田中博樹 ●宮崎県 反政府工作員 太田宗宏 ●ドイツ(ハンブルグ) 入代将軍吉宗の改革 庄司智秋 (整理日1月20日) ス- パー付録ディスク■ 遅くなりましたが、今月からこのコーナーに登場します。 ニンバックストーリー原案 ●北海道 バックストーリー原案(1992・1月号) 高松由美子 ●青森県 ベックストーリー 原案 五戸康一 ●栃木県 バックストーリー 原案 竹川視野 ●群馬県 バックストーリー原案 芝雅紀 ●埼玉県 バックストーリー原家 田中美耶 ●東京都 ギックストーリー原案(1992・2月号) 山田治 ●愛知県 バックストーリー原案(1991・12月号) 加藤清太 ●岐阜県 バックストーリー原案 児玉昇司 ●岡山県 パックストーリー原案(1992・3 月号)/柿沼美奈 ☆MIOI演奏データ ●北海道 Burning Force 他 飯田康弘 ●神奈川県 無題(オリジナル) 御子柴健俉 It's Magic 伊藤充浩 ●岐阜県 FINAL TAKE OFF 柴田耕作 ○十字軍役立ちデータ ●神奈川県 ソーサリアン」魔法ツール 前山和範 ●山口県 「スーパー 大戦略」オリジナル・マッフデータ 伊藤彰司 ☆「CAROです」オリジナル・カードデータ ●長野県 ありがちファンタジーカード 川田剛生 **企**辞圖県 作品名なし、工藤敦也 ☆MSXView ●三重県 世界地図1992 界下年応 ミオリジナル・プログラム ●北海道 東京湾・水面下×××メートル(環境ソフト) 飯田康弘 ●青森県 付録ディスク用・漢字表示システム 東大亮 付録ディスクバックアップ用 竹川視野 ● 茨城県 MUSIC SELECTER 平田誠 ●石川県 MSX-Midi- Mml変換ツールVer0.91 中村住央 ●奈良県 ファンクションキーにファイル名を登録用 坪田大介 (整理日2月26日) UI FARIYES

●長崎県

●能太県

TEXAS KIO 本田紀世志

GAME」大庭春二

GOMITORI 他① 宮崎翔

郵 便 は が き

料金受取人払

中野局承認 1130

差出有効期間 平成6年 | 月 31日まで 切手は いりません



770

東京都中野局私書箱105号 (東京都杉並区高円寺南1の33の3)

部 七 数 争 力 ン 児力回復 トレーニン:

MSX·FAN(588D)

▣

このハガキを今すぐポストへ

ご氏名	ご住所	
# #+ 令	都道 府県 ガナ	##*
勝 日本部 日条 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本 日本	兴 风	
	al	

--キリトリ総

視力回



月 カ"キ



コンタク

日わずか15分のトレーニングですから、どなたにも ステムを開発!このシステムなら、自宅でできてー ぞれの原因を取り除く、科学的なトレーニング・シ 肉)の運動不足、食生活などの原因を調査し、それ 近視になりやすい性格、習慣、眼筋(目の回りの筋 無理なく簡単にできます。もちろん薬や器具は一切 本講座は日本人-5、000人のデータをもとに、

朝7時~夜9時・

能力科学センター 〒166 東京都杉並区高円寺南 1-33-3







Xak

●PC-98 ●PC-88SR

●MSX2,2+, ●X68000 ¥8,800(税別) 好 好評発売中



Xak II

●PC-98/88VA ●PC-88SR

●MSX2,2+, turbo R

¥8,800(税別)

•FM TOWNS

¥9,800(税別)



好評発売中

好評発売中





FRAY 98シリーズ新発売/ Xak The Tower of Gazzel

●PC-98/88VA ●MSX2,2+,

●MSX turbo専用

¥7,800(税別)



●PC-98/88VA ●PC-88SR

●MSX2,2+, turbo R

好評発売中 ¥7,800(税別) 好評発売中







シミュレーションゲーム

5月

湾岸戦争で登場した超最新ハイテク兵器が続々登場!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場■新たに射程のある武器を装備 した間接攻撃兵器登場■地形には港を追加■ほぼ全ての航空機が武器交換可能

■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入■新ユニッ トの登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新■ゲーム開始前に3カ国で同盟関 係の設定可能

MSX 2 MSX 2+ 高3.5°2DD MSX MUSIC 美國 要漢字 ¥8,800(税別)

あなた色に染まります。

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる ように、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て 上げる義務があります。豊かな未来、そして夢の 実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーション ゲーム」ここに誕生! 女の子の声には、ジャンプ放 送局等でお馴じみの横山智佐を起用。

5月 発売





MSX 2 MSX 2+ □ 3.5"2DD → MSX MUSIC 要漢字 ¥14,800(税別)



0 O K

ふしぎの海のナディア絵コンテ全集』全8巻

「ふしぎの海のナディア」の絵コンテ 集がついに発売になる。それも全日巻 というボリュームである。大きさも日 5サイズとでかめだし、ページ数も平 均600というのだから驚きだ。

ところがこの本は本屋さんでは手に 入らない。ガイナックスへ通信販売を もうしこむしか方法はないのである。 すこしめんどうかもね。 でも、そのぶ んいいこともある。なんと4月末日ま

でに全巻セット予約するとでかい特典 が。LD全集「ふしぎの海のナディア・ パーフェクトコレクション」に収録さ れた「おまけアニメ」の絵コンテ集を第 9巻として、しかも庵野先生サイン入 りでプレゼントされる。ファンならよ だれものだね。入手方法はガイナック スの通信販売係へ直接電話を。☎0422 -22-19BD(月~金・12時~19時)。価格 は各3600円(税込・送料別)。



MUSIC OF「三毛猫ホームズ」

ビデオが発売になるまえに、そのサ ウンドトラックが発売になった。タイ トルは「三毛猫ホームズの幽霊城主」。 赤川次郎の小説であまりにも有名だね。 すでにシリーズは21冊も出ている。発 売はポニーキャニオンのプラメージュ レーベルからで、12曲入り2800円(税 込)。作·編曲は羽田健太郎氏。生楽器 の演奏で、聴いているだけで視線が猫 の目の高さまで下がり、恐ろしく広い 幽霊城を歩いている気になる。もちろ ん猫らしい、フルートがコロコロ走る コミカルな音楽もある。正統派のドラ マのBGMらしさも、なかなか気持ち

LYLY

なお、エンディングは平松愛理氏作 詞・曲・歌の「あなたに出逢えてよかっ



た」も収録。ラテンぽいアレンジの軽い ノリが、ホームズと登場人物たちの不 思議な人間関係(?)にピッタリ。



○ビデオの一場面から。アスク講談社から7 月21日発売予定。まだちょっと先だね

ファンタジーの世界を舞台にした、紫堂恭子氏のコミック 「グラン・ローヴァ物語」のイメージ・アルバムが発売された。 賢者を装ってサギをはたらいた青年と、最高位の賢者のグラ ン・ローヴァの旅のエピソードをつづったお話。1991年1月 号のGMのコーナーで、「ダークシール」のイメージ曲の作 詩・曲・歌を担当したことで紹介した葛生千夏氏も参加。せ つなくおとなっぽい曲が多い。ポニーキャニオンのプラメー ジュレーベルから2800円(税込)で発売中。



☆40ページのカラーブックレットがつく。 ショートストーリーも載ってるよ



●繊細な少女漫画らし いジャケットのCD

たまには、映画の紹介もしよう。内容は、バーチャル・リ アリティのシステムを使って、チンパンジーの攻撃能力を最 大限にあげようとする研究を、もっと人のためになるように 方向を変えたい、という主人公。でも、気持ちとは逆に不幸 な出来事を招いてしまうお話。やっぱりコンピュータは悪者 なのかな。松竹洋画系で4月下旬から公開予定。



ゼ 係 ょ ŋ

4月号発表ぶんまでのまだ発売になっていない「エアホッ ケー』「シューティングコレクション」をのぞく「さあ応募しなさ い」「アンケートプレゼント」の発送は終了しました。何かご不 明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、 何月号の何ページの何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼ ント係までご連絡ください。なお、テレカは現在制作中です。 届いてない方、もうすこしお待ちください。また、通常の発 送は掲載号が発売された約1か月後です。



ボックス

若葉の季節というのは 新しいクラスにも慣れ てきて、遠くの席にす わっている彼女が気に

なり始める頃ではない か。そんな彼女の気を

ひくアイテムをならべ

てみた。でも、自分が

ほしかったりして!?



●喜ぶのび太/ジャイアンにけんかで負けるのび太。しかし、よく見ていると、のび太はうれしいときドラえもんをラクラクと持ち上げたりするのだ。ド ラえもんは129.3キログラム。もうちょっとがんばれば、ジャイアンに勝てる日も近いぞ/ ドラえもんばかりに頼るな。(東京・間島純一)→火事場ののび 人がキより 大ちからというヤツだな。ところでカネヨンのCMで出てくる大山のぶ代の手のアップはほとんどドラえもんだ。とうとうのりうつったと見た。(バ)

※あて先は〒-05東京都港区新橋4-10

・偶然見つけた「おもしろいこと」。

イラストによる各種遊び技講座

→「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは→「 国籍・性別・ジャンルを問わず。

⇒「バボ」係まで。

MSX・FAN編集部・おはこん」係まで

Non

No.2

こんにちは

あります

7"



●付録ディスクの「あてましょQ」なん かやめておはこんを入れたほうがいい のに。 (東京・小出耕太郎)

ふだんはいろいろ親切だが、付録デ イスクにおはこんがないとわかったと き、周囲の人々の心がわかったぞ。

●3月号に載った山岸ですが、名前ま ちがえられました。2度目です(90年7 月号86ページ)。名前をまちがえられる って本当に嫌なことなんですよね。や めてください。 (長野・山岸利忠)

わたしが「利宏」と思っていた名前は、 どうやら「利忠」だったようだが、本人 の直筆は 皆の意見求む。

●今頃コンスタンチン一家は日本に金 をおいていったことを後悔しているは ずだ。 (千葉・真実一郎)

また火の海に飛びこめばハッピーな 日本観光ができるかもしれない。こん なこと書くから友だちなくすのだ。

●受験戦争でイライラしている中学3

小指を骨折したらしい。

それで高校も落ちていたらダブルパ ンチというやつだ。しまった、某局の 大喜利のような話の展開だ。若竹万才。

(大阪・よしむソフト)

ングも脳味噌のようで愛らしいので、

に性格が似ている。 ○火星フェノボス町Q

挙に掲載するとム

ーミソの怨念が伝わってくるぞ。

ーミソは「かわ」

」というネ

ムは大目に見てやろう(ノ)

7

た

石

●てやんでえ/ 女子供に何がわかる っ// けっ// 最近の私の独り言です。 (鳥取・山中善清)

16歳の山中だ。この青二才めが。

●なぜ毎月のってる4コママンガのう ちの1つは昆虫ネタなんですか? な かでもゴキブリが多いのでは。ノミヤ マさんは昆虫に何か忘れられないこと でもあるんですか?

(兵庫・プリンちゃん)

どーでもいーけど、このペンネーム なんかイヤだぞ。そんなわけでノミヤ マさん元気ですか。次号でお返事いた だこうではないか。

●meが小学生のころ、給食シチュー の中に黒い物体があった。先生にいう と「小いもや、それは」といった。シチ ューに小いも? 小いもには足がある

> のだろうか。(大阪・上田ゲン) 何だかエスプリの効いた文 体と感じるのはわたしだけか。 素人じゃないな、売りだ。と ころでわたしはナビスコ「チ ップス・ア・ホイ」を食べてい て、ポロッと落ちたチップチ ョコをひろって口に入れたら ハエの死体だったぞ。10歳く らいのときなので味は忘れた が、さすがわたしだ。

●街中に止まっていた車の後

○東京・*初投稿で~~す♡"日向 玲奈☆かたくなにイジョーな作品 を掲載し続けてきた担当編集者も バクハツ的なプリメ人気の前につ いに読者に迎合したか?(ノ)

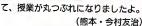
ろに"この実物大車両模型/ 文字が 読めるまで近づくな!"というステッ カーが貼ってあった。車間距離をとら ずに近づいてくる車への警告だろうが、 なかなかすごい。(東京・FARAOUT) ●3月号の有質MCC会長は清水ミチ

コに似ている。(千葉・再び真実一郎) 今月は絶好調の真実一郎だ。菅原な きあと立派なおはこん常連として育て てやろうではないか。そうすると廃刊 までテレカはもらえないが。すまなか

ったぞ菅原。 ●東海道新幹線の車両の先端とルーシ ヤオの顔は似ている。

(宮城・ロードモナーク移植希望) 最近わたしが王選手に似ているとい うのを自分で発見したぞ。

●鼻にけしごむを入れたパボさん、ほ くなんか授業中に耳にけしごむを入れ



3

体内に異物を入れたネタといえば奈 良の三冠王。鼻にマカロニを入れて取 れなくなったそうだが、おっ、これを 書いてしまったらヤツの出番がなくな ったじゃあないか。せっかく新ネタだ ったのに悪いことをしたな。

●バボさんの正体は小川知子だと思う。 (神奈川・クリープの入ったレモンティ

そういえば最近おとなしいじゃない か。橋田寿賀子&石井ふく子ドラマの 三姉妹の次女などで登場するのを願う。

●私がいま作っているタイムマシンは まもなく完成するが、あとはテレカが 必要だ。完成したら1つやるからテレ カくれ。(兵庫・ルびゃん)

関西人はこれだから好きだ。では、





●ねことカニ/3月号の山村謙作さん、山口県の正しいじゃんは、けんもってすっちゃんポイ・あいこでアメリカ、ヨーロッパ・パリは名高い大都会・イ ンドの国はまっくろけ・ケツの穴もまっくろけ、以上です。関係ないが、祖父が作詩・作曲したぼくのための子守唄は♪ね、ね、ねーこのケーツにカーニ 87 が入りこんだ〜痛かろ、かいかろ、出してやろ〜・・・・ ぼくはそれで気持ちよく寝ていた。 (山口・ME-CHA) ⇒ほんとうに痛そうだ。 (パ)

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

木々を抜ける南風が新緑の香りをとどけ、ついで に花粉まで届けてくれる今日この頃。いかがお過 ごしだろうか。鮮やかな新緑や花粉は目にしみる が、今月のGMは心にしみるのだ。評:高田陽

パソコン版RPGの大家、日本ファルコムが放った リアルタイム・アクションRPG「ブランディッシュ」 のアルバムがいよいよりリースされる。試聴テープを 走らせると、いきなり重厚なオーケストラ曲が部屋中 に鳴り響く。「おっ、これはほめちぎりの予感……」な どと思いつつ耳を傾けていると、今度はスペシャル・

アレンジに移行。オーケストレーショ ンが1曲なのは残念だったが、全曲カ バーのスペシャル・アレンジ(24曲)に もはじける魅力があった。さらに続く J.D.K.BANDの2曲のアレンジは、 メタリックな音を下に敷きながらも少 しフュージョンに寄った、彼らにして は珍しいサウンドとなっている。とに かくアレンジが豊富。全体的に見ても まとまりがよく、「パーフェクト」の名 にふさわしい守備範囲の広い構成で文 句なしの1枚といえる。

×-	カー	キングレコード
媒	体	CD
pin and	番	KICA-1102
価	格	3000円(税込)
備	考	



パーフェクトセレクション ・ドラキュラ・ニュークラシック

どんなアレンジでも見事にハマってしまう「ドラキ っラ」の曲を、今度はオーケストラ風に味付けしてリリ ース。演奏は、もうすっかりファンに信頼されたレコ ーディング・ユニットNazo²プロジェクトと、コナ ミ・シンフォニック・アンサンブルの面々。生楽器の みの小編成からシンセサイザのオーケストラをからめ

たものまで、さまざまなバリエーショ ンが用意されている。なかには、「え っ、これがオーケストラ!?」なんて曲も あって意表をつかれる。シンセ中心に 仕上げられていたり、生楽器中心に仕 上げられていたりで、一口にオーケス トラ・アレンジといっても 1 曲 1 曲か なり違うのた。とはいうものの、奥行 きのあるアコースティックで温かなサ ウンドがほとんどなので、シンセによ るクラシカル・アレンジに偏見をもつ 人も、ぜひ聴いてみてほしい。

_		
×-	カー	キングレコード
媒	体	CD
品	番	KICA-1103
価	格	3000円(税込)
備	考	



4/22 沈黙の艦隊~THE SILENCE SERVICE~

超人気コミックからSLG化された話題作「沈黙の 艦隊』をアルバム化。PC98を音源としたオリジナル・ サウンド28曲と、シンセサイザ・アレンジ2曲を収録 した。……と、ここまで読んだだけでは普通のゲーム の普通のGM集という感じだが、実はちょっとだけ違 う。それはオリジナル・サウンドの内、ゲーム用に書

き下ろされた曲は収録28曲中12曲にとど まっているということ。では、あとの16 曲はというと、すべてモーツァルトの楽 曲なのだ。これは登場人物の海江田艦長 が好んで聴く曲ばかり。どれもよくオー ケストラ演奏を耳にする曲だが、さすが にこのPC98の演奏にはうなってしまっ た。オーケストラと比べるつもりはない が、音使いが単調すぎて音源の貧弱さが よけいに目立ってしまっている。しかし、 アレンジには聴くところがあった。

× —	カー	キングレコード
媒	体	CD
品	番	KICA-1104
価	格	3000円(税込)
備	考	



4/22 HUMAN SUPER F2

『スーパーフォーメーションサッカー』と「スーパー ファイヤープロレスリング」という、ヒューマンのほこ るスーパーファミコン版スポーツ・ゲームのカップリ ング・アルバムが発売される。オリジナル完全収録+ 4人のアレンジャーによるアレンジ6曲(立体音響シ ステムーローランドRSS使用)を収録。フュージョン

が主流のGMのなかで、ここまでロック したサウンドは貴重だ。そして、このア ルバムにおいてヒューマン・サウンドチ -AHELP (HUMAN Entertainment Loud Project)がデビ ューを果たすというのは大きなニュース。 数々の名曲を送り出してきたヒューマ ン・サウンドチームだけに、今後の活躍 に大きな期待がかかる。いずれは、バン ドとしてライプを披露してくれるものと して見守りたい。

メー	カー	東芝EMI
媒	体	CD
gg.	番	TOCT-6458
価	格	2500円(税込)
備	考	



4/22 LUNAR~THE SILVER STAR~

まだまだ発展途上のメガCD版ゲームにおいて、今 もっとも期待されているゲーム。それが「ルナーザ・シ ルバースター~』だ。オリジナル・バージョンはゲーム 中にかぶさるセリフを取り去った楽曲単体で、しかも 完全収録。そして、ボーカル曲が充実。須藤まゆみさ んの歌うメインテーマ「LUNAR」は、ゲームのハ-

フ・サイズに対してロング・バージョン の完全版。さらに、ルーナ役の人気声優、 井上喜久子さん(らんま 2.熱闘編・天堂か すみ役など)の作詩・歌によるボーカル曲 もおさめられている。おまけに、自分で 歌いたくなってしまった人のためにカラ オケまで用意した親切設計。ホント、お もちゃ箱をひっくり返したようなにぎや かな作品だ。ゲーム・プレイの有無に関 係なく楽しめる、長く付き合えるアルバ ムだと思つ。









●なぜだ/はじめて懸賞に当たったが、疑問点を3つ。①送ってきた封筒の住所が手書き(わざわざ)、②中に入っている紙に書かれたイラストがすべてエ プート ガキより ッチなキャラクタ、③いっしょに入っていた2つ折りの山桜はがきは切手も貼っていないがどうしろというんだ。なぜだー!(宮城・小山大輔)⇒つべこべ がきより いうなら返してもらおうではないか。それはウソだが③の真相はわたしも知りたい。(パ)※それはただのテレカ用補強材です。(編集部)

4/25 幻影都市全曲集

Mファン読者にはいわずと知れたターボ日専用超人 気PPGのアルバム化。うちの編集長の「幻影都市なん かどうですっ?」という軽い言葉から、アルバム化に到 ったというウワサもあるが、それは定かではない。し かし、ユーザーにとってはうれしいアルバム化といえ るだろう。それにしても、GMアルバムにおいてRP

Gの人気は突出している。それは、トー タル・プレイ時間×(キャラクタへの思い 入れ度+AV完成度)=GMアルバムの 売上枚数、というGM業界の方程式に当 てはめればわかるが……(ウソ)。まあ、 冗談半分の方程式でも「幻影都市」が有利 なのはわかる。しかも、サウンド・クリ エイター秘蔵のM I D I バージョンが16 曲も入るとなればなおさらのこと。サウ ンドは、RPGならではの幅広くバラエ ティ豊富なもの。

*-	カー	ポリスター
媒	体	CD
윱	꾿	PSCX-1043
価	格	2400円(税込)
鏑	考	



4/29

Blind Spot/S.S.T. BAND

S.S.T.BAND待望のニューアルバムがリリース される。今回の作品は全曲バンドのオリジナル曲で、 ゲームとはなんのからみもない……今のところは。「今 のところ」というのは、収録された一部の曲が従来とは 逆にゲームにフィード・バックされることを目標にして いるからだ。生演奏がオリジナルで、ゲームに組みこ

まれるほうがアレンジという不思議な状 況になるのだが、GMバンドの存在価値 を新たなものにする作品として動向に注 目したい。サウンドは、さわやかノリの フュージョンで、もちろんGM色はゼロ。 今回、ゲーセンで曲を気に入って買うと いうファンがいないので、この作品をG Mファンがどのように位置づけるかがカ ギとなるだろう。メンバー全員の本名 (?)が解禁になるなど、バンドとしての 意気ごみが感じられるアルバム。

メーカー		ボニーキャニオン
媒	体	CD
딞	番	PCCB-00085
価	格	2800円(税込)
備	考	



各社新譜情報

★ポニーキャニオン

〈5月21日〉……●ヌーベル・バーグ/ ZUNTATA-TA | TO⇒収録ゲ 一ムは、大型シューティングの「ギャラ クティックストーム』と2画面筐体ア クションの「ウォーリアープレイド」。 両者とも、アレンジとオリジナルを収 録。○○2枚組3200円。●餓狼伝説& ラストリゾート/SNK⇒人気アーケ ード・アクション「餓狼伝説」のアルバ ム化。アレンジとオリジナルの両面を 収録するとともに、新作シューティン グの「ラスト・リゾート」もあわせて収 録。○○1500円。●新型新幹線のぞみ (ビデオ)⇒新型新幹線「のぞみ号」のビ デオのバックに、今月紹介のS.S.T. BANDのいままでの各アルバム曲を 使用。30分3000円。

★ポリスター

(4月25日)……●美少女ソフトオリジ ナルカタログVol.3(ビデオ&LD) ⇒発売の遅れていた美少女ゲームのビ デオ。30分3800円。

〈5月25日〉······●エメラルドドラゴン ⇒おなじみのRPG、エメドラのF M-TOWNS版をオリジナルで収録 するアルバム。CD2400円。

(6月25日)……●ヴェインドリーム⇒ グローディアから発売されたRPGの アルバム化。PC88、98版からのオリ ジナル・サウンドトラック収録予定。 〈吕月頃〉……●(仮)スーパーリアル麻 雀Pⅳ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユ ウによるドラマと歌でつづるイメー ジ・アルバム。C口2800円。

★東芝EMI

(7月1日)······●サイバリオン⇒EM |によってスーファミに移植されるシ ューティング。 音楽は、すべてアーケ

一ド版とは違う新曲。作曲は松尾早人 氏、音楽監修すぎやま・こういち氏。 シンセがメインの全曲アレンジで、 10~12曲収録予定。価格未定。

★キングレコード

(6月下旬)……●(仮)ファルコム・ボ ーカルアルバム⇒文字どおりファルコ ム作品をボーカル曲にアレンジ。2枚 組の予定。詳細未定。●(仮)矩形波倶 楽部2nd.⇒矩形波倶楽部、待望のセ カンド・アルバム。ギターの古川もと あき氏を中心としたバンド色の強い内 容になる。価格等、詳細未定。

★ビクター音楽産業

〈フ月頃〉……●(仮)スーパーワギャン ランド⇒スーファミ版アクション+α ゲームのアルバム化。詳細未定。

――人気大型筐体シューティングの 「ソルバルウ」や、ナムコ・ワンダーエ ッグにも設置されて話題の「ギャラク シアンシのビデオ化も企画中。

★NECアベニュー

(6月21日)……●プリンセスメーカー ⇒MSXに移植が決まったガイナック スの子育てゲームのアルバム化。原曲 のイメージを損なわない組曲風のアレ ンジ・バージョン。CD2800円。

〈フ月21日〉……●(仮)ウェンディ・ベ ストキャラクターズ(ビデオ&L□)⇔ ビンクソックス・シリーズを中心に収 録。詳細未定。

〈9月21日〉……●(仮)バーディ・ベス トキャラクターズ⇒「ジョーカー」ほか バーディソフトのおなじみのキャラク

★アポロン

夕が集合。詳細未定。

(5月21日)……●甲竜伝説ヴィルガス ト~消えた少女~⇒5月発売のスーパ ーファミコン版RPG(バンダイ)のア ルバム化。オリジナル完全収録+全曲 アレンジ。CD2800円。

4/3 GAINAX・ゲームコレクション

「電脳学園」シリーズ、「プリンセスメーカー」などで おなじみのガイナックスが、自社制作したCDを発売 する。最初にことわっておくが、これはCDショップ には並ばない通信販売のみの作品なので、購入希望者 は下記へ問い合わせて欲しい。そこで内容が気になる わけだが、オリジナル(音源はPC98とX68000)で人気

の7ゲームを収録している。ゲーム名は、 「電脳学園 I ~ Ⅳ」「サイレントメビウス」 「スーパーバトルスキンパニック」「プリ ンセスメーカー」。オリジナルのみの構成 にくわえてエフェクトもやや甘いので、 ゲーム体験者のライブラリー的な性格が 強い。シンセ・アレンジを数曲でも盛り こめば、広い人々の購買意欲をくすぐれ るだろうた…。

【問い合わせ】ガイナックス通信販売係= ☎0422-22-1980(月~金・12時~19時)

×-	カー	ガイナックス
媒	体	CD
品	番	
価	格	3000円(税込)
備	考	通信販売のみの取 り扱い。詳しくは 左本文で。



4/21 スタープレード

ジョージ・ルーカスの「スター・ウォーズ」、あるい は'84年公開のSF映画「スター・ファイター」をほうふ つとさせる、ナムコの大型筐体シューティング『スタ ー・ブレード』のビデオBLDが発売される。自分がS F映画の主人公になった錯覚さえおぼえるリアルさで、 多くのファンを魅了している作品だ。内容的にはプロ

のプレイをノー・カット収録し、視聴者 がそこからテクニックを盗むというタイ プ。確かにノー・ミスのプレイから学ぶ ところは多いが、敵機にかすめるように 発射するビーム操作などは、やはり才能 と努力のたまものって感じ。かつての「ゼ ビウス」でそうだったように、憎むべきは ずの敵に愛着をおぼえてしまうところが ナムコ作品らしい。そういう意味では、 巻末に収録された「敵キャラクター紹介」 はファン必見といえる。

×-	カー	ビクター	音楽産業
媒	体	CD	ĻD
品	番	VIVL-74	VILL-59
価	格	各4900円	(税込)
備	考		







エディット

チ

t

ン

ネ

ル

٦

つ

に

つ

き

楽

器

も

いちおう説明すると、手直しすること。 直訳すると編集という意味なのだが、 ここでは手を加えたり、直したりして 曲を作っていくことだと思ってほしい。

チャンネルを決めることからMIDIは始まる

今回よりエディットに入るが その前に、MIDIのいちばん 基本であるチャンネルについて もう少し考えてみよう。

M | □ | は情報のやりとりを する規格なので、複数のM | □ | 機器があってこそ、はじめて 使えるものだ。そこで、複数の 楽器のなかから必要な相手にだ け会話するためには、まず、「や ま、かわ」のような合言葉が必要 になってくる。この合言葉がチャンネルを指定してやることな のだ。合言葉=チャンネルは送 る側、受ける側が一致している 場合のみ、情報のやりとりがで きるので、この約束ごとを忘れ ないようにしよう。

チャンネルは左の図のような 使い方が一般的だが、別にきま りがあるわけではないので好き なように指定していい。

ひと昔前のM I D I 楽器は 1

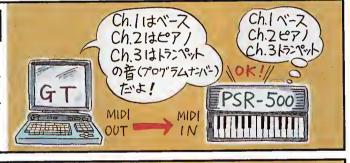
台で1つの音色しか出せなかったので、ベース担当の楽器は2、とれりというとに楽器でとにチャンネルを指定した。最近ではPSR-500やCM-32Lのように、1台の楽器で複数のMIDI情報をできるマルチティンがほとんどンドできるマルチティンがはとんどができるマルチティンができるマルチティンができるマルチラのようなことができるマルチティンができてしまう。マルチティンができてしまっときにのみ力を発揮するので、チャンネル指定はソ

フト側で指定するだけだ。受信

専用のCMー32Lにスイッチが ほとんどないのはこのため。

Ch.(チャンネル)ごとに 音色をわりふる

これがMIDIの基本。 PSR-500はマルチティ ンバーのタイプなので 『 μ ・SIOS』から一方的に プログラムナンバーを指 定するだけ。らっき!



それぞれのCh.に 音を出す命令をする

命令をひとことで表した。 実際には、どの高さで、 どのくらいの長さで、ど のくらいの強さの「ド」 「ミ」「ソ」を鳴らすのか という命令も含まれる。



CM-32L

定価6万9000円(税別)。ローランド製のモジュール型音源。国産パソコンのミュージ郎シリーズで有名。

付録ディスクのロード手順



始めに本誌P、117を参照して解凍してね。 『µ・SIOS』のディスクのアイコンを定すると左の画面になるので、①「Load」を定。② 「File」が黒く反転したらもう1度「Load」定。 ③表示された2曲のうちのどちらかを選んで 定。④リターンキーを押したら、あとは画面の指示どおりです。最後にディスクアイコンを定で通常の画面に戻ります。

(定はマウスを左クリックの意味)

☆プログラムナンバーの指定☆メーカーや、楽器によっては、プログラムナンバーをその(音色番号)まま指定すればよいものと、 | 番ぶん減らしたものを指定しないといけないものがある。 かんたんな見わけ方は、その楽器の音色番号が 0 から始まっているならそのまま、 | から始まっていたらマイナス | にすればよい。 C M − 32 L はマイナス | のタイプだ。

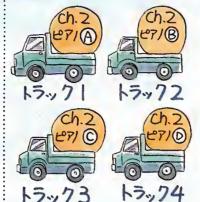
1トラック複数チャンネル



1つのトラックに1曲ぶんの 情報をぜんぶ入れる

他のパソコンやシーケンサとMIDIケー ブルでつないでリアルタイムレコーディン グすると、1つのトラックにぜんぶデータ が入ってしまう。そこを逆手にとって、1 トラックに1曲ずつ入れて、CDのように かわりばんこにプレイさせて楽しむ。

複数トラック1チャンネル



入力、エディットに手間が トラックにわけて入れる

下の楽譜のような、ちょっとむずかしそう な曲はこのテを使おう。ドラムのデータ入 力にもよく使われ、それぞれのタイコやシ ンバルの音量(音の大きさ)バランスをと るときや、ステレオ設定をするのに、便利 なのだ。ただし音数分のトラックが必要。

1トラック1チャンネル



1つのパートを何種類か作って聞きくらべをする

自分で作った曲のデータを聞いていると、 「やっぱり伴奏は違うリズムがいいかな」 「ヘビメタギターをやめてジャズギターっ ぽいノリにしようかな」などと迷うことが 多い。こういうときに、データを何種類か 作ってとっかえひっかえ聞きくらべる。

測なトラックはいっ い値

今度はトラックの使い方を通 して、トラックの役目って何か、 考えてみよう。

かんたんにいうと、曲をパー ト(楽器)ごとに入れておく箱な のだ。

パートとは、楽器ごとの音の 情報だけとは限らず、ステレオ 効果であろうと、次々と変わる テンポであろうと、はたまた音 場的な指定(たとえばよく聞く

リバーブもその一種) までもが 含まれる。使う人が自由に設定 して、入力やエディットを楽に するためのものなのだ。同じチ ャンネルのトラックを複数作っ て、下のような楽譜を楽に入力 する方法などがよい例だ。

たとえば、3種類の音色で「か えるのうた」の輪唱を作るとし よう。まず、1つのトラックに 音色、チャンネルを指定して、

リアルタイムレコーディングし てしまう。それを別のトラック 2つにコピーする。コピーした トラックAの始めに1小節ぶん の休符、もう片方のBには2小 節ぶんの休符を入れて、それぞ れの音色、チャンネルを指定し なおせば、アッというまに輪唱 ができてしまう。

上の図に便利な使い方の例を 載せておくので見てほしい。

パート

スコアのなかの 1 つの楽器の部分のこ という。たとえば前回の「ソーサリア ン」の楽譜は、5つの楽器ぶんなので5 段組みのスコアで、5パートなのだ。

ステレオ効果(パン)

まんがいちのために説明すると、ある 音(パート)を右または左のどっちのほ うから聞こえるようにするのかを設定 すること。音を左へ右へと飛ぶように 設定することもあり、このタイプはハ マルと楽しい。

リバーブ

せまい部屋で聞こえる音、大きなホー ルで聞こえる音といった、聞こえ方の 設定をすること。空間的にすごい処理 をしているように感じるが、残響の長 さを設定するだけ。いちばん身近に感 じられる例として、風呂場がある。

複雑な曲はトラックわけして入力すればラクチン



ヨハン・シュトラウス「皇帝円舞曲」より(株式会社全音楽譜出版社)

(A) …… 色の音符

(B) …… ●の音符

②…… 色の音符

① …… 色の音符

複数トラック1チャンネル (上の図まん中)の例。1 つのパートを入力しやすい ようにABCDの4つのト ラックにわける。 Aはメロ ディーなのでいちばん大き く聞こえるように、後で音 量のエディットもしよう。



M

『#・SIOS:の便利な機能

とてもありがたい機能「タイミングミ ックス」を紹介しよう。この機能は正確 なタイミングのみを入れたトラックと、 正確な音の高さのみを入れたトラック をミックスして] つのトラックを作る ものだ。タイミングを入力するときに は音の高さをまったく気にせずに、指 1本で入れればよいのだ。また、音の 高さを入力するときは、その逆でタイ ミングを無視してかまわない。不可能 を可能にしてくれるような機能だ。下 の写真のトラックコマンドのなかで使 える。

詰め込みすぎのトラックに注意

1 つのトラックにデータを詰め込みす ぎてしまうと、見たいデータを探すの に時間がかかって、エディットもしづ らくなる。トラックはエディットや入 力が楽にできるようにたくさん使って、 足りなくなりそうになったら、混ぜて 整理しちゃえばいいのだ。

エディットは金体的なものから始めよう

データは入力するにもエディ ットするにも、トラックの使い 方次第で楽になる……とわかっ たところで、本題に入ろう。

前回で、いきなりリアルタイ ムレコーデイング(録音のこと) した「ソーサリアンン」は、あま り音楽にはなっていないだろう。 音を間違えたり、抜かしたり、 タイミングがずれていたり、い ろいろと不満があるかもしれな い。それが普通なのだ。

では、データの大きいところ から直していこう。大きなとこ ろから始めるのがじょうずなす すめ方だ。右の図にエディット のポイントをまとめてみた。

曲をざっと聞いてみて、音色 がイメージにあっているだろう か? というのも、音色によっ て音の大きさや高さが違うこと が多いので、始めにチェックし ておくほうが次のエディットが 楽なのだ。

次というのは、音の高さ。ま さか、ベースが高い音で鳴った りしていないだろうね?

その次が、いちばん大切なこ と。メロディーはよく聞こえる か、伴奏のほうが大きな音でが んばっていないだろうか、とい う全体のバランスをとるのだ。

その際、盛り上がってだんだん 大きな音になる、といったタイ プの細かいことは、後回しにし て無視。『μ·SIOS』のエディ ット画面を下に載せておく。

おおまかなエディット

3年12

- ○音色を選びなおす
- 9音の高さ(オクターブ関係)
- タ クォンタイズ (タイミング)
- 音色ごとの音量バランス
- *Q* テンポ

○これはエディットの基本中の基本。特に音量パランスはしっかりとっておかないと、後々ま で影響して、エディット作業にたくさんの時間とられてしまう。じっくりとりかかろう

1 音ごとの細かいエディット



- 夕音の高さ
- 9 タイミング
- ○音の強さ(ベロシティ)
- ○音の長さ(デュレション)
- 9音の変化のさせ方

○けっこう根気のいる作業だけど、ここをクリアすれば、かなり曲らしくなるので、やりがい はあるのだ。弦楽器系の音色は細かいエディットしだいでかなり本物っぽくできる

入力音符セレクト クォンタイズするときの音

符の単位はここで決める。 またステップレコーディン グ(音符を1つ1つ入力す る方法)するときにも使う。

トラックコマンド

トラックごと大きくエ ディットするときに使 う。クォンタイズ、マ ージ(2つのトラック のデータを混ぜる)、リ ミックス(マージの反 対の機能)など。

この画面でほとんどのエディットができてしまう。ステップレコーディング画面での1音 し音のエディットにはいるまえに、できるだけここでエディットしてしまおう。

==#USIOS=

1 Quantaize 100% Tr01>001-001

Marge Tr01+Tr01>Tr01 Remix Tr01/Ch01>Tr01 Timing Rec.MIX Tr01>Tr01

View Blind
Nomal/Direct
name /number
note-Tr gate-Tr
velo-Tr prog-Tr
cont-Tr afth-Tr
pitb-Tr temp-Tr

track=01 track=01 measure=001 measure=001 measure=001 Erce M.Insr Copy T.Erce

CHANGE CUT ADD note gate velo prom ctrl afth pitb chn! Targtvalu=808* Changvalu=808 Add valu+808

エントリー(実行)

決定や実行を行うときに、こ こをクリックする。

トラック編集 コマンド

各トラックを小節単位 でエディットするとき はここ。切った貼った の作業はほとんどここ でするのだ。

ビュー・ブラインド

トラック内のデータの表示方法の設定をする。 必要ないデータは見えないようにマスクする ことで、エディットがしやすくなるのだ。

トラック内データ編集コマンド

各トラックの小節内のデータ変更を一度に行うところ。ここはいちばん細か いエディットを設定するところで、音の高さ、長さ、強さからコントロール 系のことまで、ノートナンバー、またはすべての音単位でエディット。

92 てとりあしとり ☆音量/プランスのエディットの方法☆ステップエディット画面でそれぞれのトラックごとにコントロールナンバー1で0~127の値で調整する。また、音色に よってはベロシティ値である程度エディットできる。とっちにしても、自分の耳で確かめなから何度も聞いてはエディットをくり返す作業なので、根気よく。音 楽データのエディットはとにかく聞く!

クオンタイズで発音のタイミングをそろえる

今度はタイミングをそろえよう。リアイルタイムレコーディングで入力したデータは、手で弾いたとおりの素直なデータなので、結構タイミングがすれていることが多い。

クォンタイズという機能は、 4分音符や日分音符といった] つの音符の単位のタイミングで、 データをそろえてしまうことな のだ。

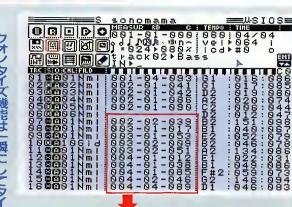
前回の「ソーサリアン」は、ざっと見て8分音符が多いので、この音符の単位にそろえてしまえばよい。3連符など、違うタイミングの音符が入っている小節は、クォンタイズをしなければよいのだ。右の写真はクォンタイズの機能の使用前、使用後のデータなので見てほしい。

今回はクォンタイズに関する

数字のデータのみに注意してほ しいのだが、写真の数字データ はタイミングを表している。

ここで1つ覚えてもらいたいことは「音符の分解能」の意味だ。ソフトウェアによってそれらは違うが、『µ・SIOS』の場合は4分音符の分解能が98クロックになっている(クロックは単位)。これは4分音符の単位が96きざみの時間単位で進むことを意味する。8分音符は4分音符の半分の長さだから、48クロックきざみで進む。

MIDIの時計というのは、 タイミングをこういった時間の 数字で管理しているのだ。ほと んどの音楽ソフトが「何小節め の何拍めの何クロックめ」とい う形で表しているので、ぜひ、 覚えてほしい。



見事にそろった数字(クロック)を見てくれ!これさえあればへろへろ演奏だってへイキだ。クォンタイズはもう1つ設定があり、かかりぐあいの精度をパーセントで指定できる。機械的にそろわないほうがいいときは、これを使うと適度にそろって人間的かも。

テンポ制御専用のトラックを作れば一指管理できる

「ソーサリアン」の楽譜には速度をあらわす記号が入っていた。こういうテンポがちょくちょく変化する曲をどうやって表現させるかというと、下の写真のようなテンポ制御専用のトラックを作るのが、いちばん楽だ。テンポマップと呼んだりする。

写真のように、テンポの変化がほしいタイミングに、どのくらいのテンポにするか数字を指定するだけで、ほかのトラックはそのとおりにプレイするのだ。

テンポは、ある長さの音符を1 分間にいくつ鳴らすかという単位なので、60だったら1秒ごと に鳴る単位という意味だ。

こういう設定は、「聞いてはエディットのくりかえし」という作業なので、けっこう時間がかかってしまう。音のデータとは別のトラックを使ったので、エディット作業も何とか楽にできてホントによかった。

おおまかなエディットができたら、細かいほうへと続ける。

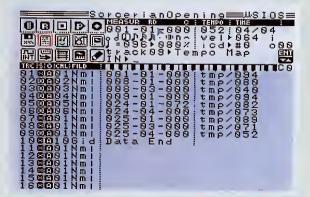
要法に関する記号

これが付いた音符は臨時に停止 させて、ほどよくのばす。その 曲に応じてのほどよくなので、 カンと経験によるかもしれない。

アルペジオ

ギターを想像するとわかりやす いが、下の音から上の音に向か ってジャララーンとやる演奏法。

「ソーサリアン・オープニング」のテンポマップ



○速度記号はこのように設定してしまうのがいちばんの近道。ある程度の慣れとカンが必要なので、そのつど試行錯誤のくりかえしたけど、できあがりは間近だよ

ここまでの話を通して、トラックは入力やエディットをする ための便利な入れ物だということが、わかってきたと思う。

ここで、ちょっとしたワザをひとつ。P. Blの楽譜の伴奏部分(©©)は、1小節ぶんだけ作ったものを、音の高さを変えたりしてコピーしていくという方法。楽譜をリズムのパターンとして見ていくことがポイントなので覚えておくと便利。

もう1つ、前回のおさらいとして、トラックはオン・オフで切り換えられること。「µ・SIOS」は16トラックあるので、ぜんぶオンにすると16パート同時に鳴らせるのだ。

さて、今回の話はここまで。 次回は細かいほうのエディット をやってみる予定だ。実は、テ ンポのような 1 つのトラックで 全体を制御するものは、ほかに もある。どんなものがあるか、 考えてほしい。

付録ディスクに「ソーサリアン」のテンポ制御したデータPSR-500用、CM-32L用を入れておいたので聞いてみてね。

速度に関する用語

~いくつ知っているかな~

①accelerand(accl.)
②ritardand(rit.)

3a tempo

4Tempo I

Spiù mosso Smeno mosso

~こたえ~

①次第に速く

②次第に遅く

③もとの速さで

4最初の速さで

4 取例の迷さで

⑤今までより速く ⑥今までより遅く

a. | ______

でとりあしとり







モデムカートリッジは買ったけれど、有料ネットに入会するお金はない、という人にぴったりの草ネットは全国に1000局以上あるのだ。

手軽に楽しめる草ネットの魅力

MSXのパソ通はモデムカートリッジをスロットに差しこむだけの手軽さで楽しむことができる。これがハード面での手軽さだとしたら、ソフト面での手軽さはめんどうな手続きなしに入会できる『草の根ネット(草ネット)』ということになる。手続きがかんたんなうえに入会金や会費(アクセス料金)といったもので、草ネットにしかアクセスもいというネットワーカーも多い。草ネットの楽しみを知らない人はこの機会にのぞいてみる

ことを絶対の自信 を持っておすす めするぞ。

草ネットの情報はやはりパソ 通専門誌に元をたどるのがいい ようだ。なかでも電波新聞社発 行の「ワープロ/パソコン通信 BBS電話帳』がおすすめだ。日 本全国のネット(1000局以上)を 紹介する「全国BBSデータ集」 は圧巻。オフ会の模様を伝える 「オフライン・トピックス」をは じめとするパソ通ごころをくす ぐる特集がいっぱいだ。という わけで、このBBS電話帳春号 を5名にプレゼント/ 住所氏 名を書いてパソ通天国「BBS 電話帳ほしい」係まで応募して ほしい。ついでにパソ通でやっ てみたいことなどを書いてくれ るとうれしいのだ。



草ネット タウンページ

というわけで今月は7局の草ネットを紹介するのだ。どういうわけかホスト局は東京から西の地方に集中してしまったのだ。北海道や東北の人には申し訳ないのだが、近県の人はぜひアクセスしてほしい。草ネットにはふだんは電話として使用しているところもあるので、運営時間以外には絶対にかけないように。また、5回コールしても出ないなら回線を切って、電話番号を確認するようにしよう。

THE OTHER WORLD NET

アクセス電話番号: 0423-66-3138 所在地:東京都府中市

オンラインサインアップ: なし
●プロフィール
入会金: 無料
回線数: 1
霊営時間: 23:00~19:00
会員数: 32人
開局日: 1931年5月18日
入会方法: ゲストでアクセスして必要事項を書
さごんでください。数日後にボード
にて「〇を発行します

NET 1992 COUNT DOWN

アクセス電話番号: U45-7/3-U029 所在地:神奈川県横浜市

シスポ、KAZU

・ 通信制制手類

・ 通信制制手類

・ ジョード:シフトリーS

・ 通信速度:300/2400bps

・ 通信を表す。全工職

データビット表: Bビット

バリティー:なし
ストップピット:1ピット
フロー制御:おこなおなない(SOFF)

MNP:クラスしまでおけない(SOFF)

MNP:クラスしまでおけない
ゲスト・10つ:GUEST
ゲスト・10つ:GUEST
ゲスト・10コード
オンラインサインアップ:あり

・ ②信号間以内に10を発行)

●プロフィール 入会金:無料 会費:無料 回線数:1 酒宮時間:23:00~5:00 会長数:28人 開局日:1991年11月16日 入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書 きこんでください

PRINCESS PRINCESS NET

アクセス電話番号:052-354-1315 所在地:愛知県名古屋市

のあきこみできません。 ダウンロードできません オンラインサインアップ:あり ●プロフィール 入会金:無料 回線数:1 運営時間:24時間 会員数:230人 開局日:1893年5月1日 入会方法:ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

草ネット散策記

草ネットのことは運営している人に 聞こうと思い、ネット取材を敢行した のだ。白羽の矢が命中したのは「THE OTHER WORLD NET (W-NET), NET 1992 CO UNT DOWN(1992CD), 'Dr eam Paradise Network (DP -NET)」、「P·H·M徳島本部(P· $H \cdot M)_{10}$

トップバッターは1992CD、ここの おすすめは光栄ボード。会議室では武 将風雲録でマルチプレイをしているの だ。3月5日23時ちょうどにログイン。

MSXFAN: 今ひとまわりしてきました SYSOP: どうですか? MSXFAN: 光栄のボードがおもしろいてすね SYSOP: このNETの売りです(^^) MSXFAN: マルチプレイをしているようです が、どんなふうにやっているのですか? SYSOP: コマンドを3か月ぶんメールします MSXFAN:戦闘はどうするの? SYSOP: COMまかせです(^^; MSXFAN:プレイヤー同士の戦闘は? SYSOP: それもCOMでやります MSXFAN: 状況の変化には対応できない? NO CARRIER

げ、途中で回線を切られてしまった。 こういう時間制限はゲストによる回線 の専有を防止するための措置(ゲスト 制限)なのだが、まさかそんな | 口だっ たとは……。

で、この通信マルチプレイはゲーム マスターに3か月ぶんの行動をメール して委任する形で行われる。まだ、実 際にプレイしてなかったので詳しいこ とはわからなかった。

つづいてW-NETにアクセス。こ こはホストマシンにMSXを使ってい る。シスオペが女の子というのも相ま ってワクワクしながらシスオペとミッ ドナイト(23時30分)チャット/

MSXFAN>手紙には会員は20歳以上の人が 多いとありましたが……

RINDA>そうですね。一応規約のほうに18歳 以上の方、という形で書いてあるので。ほ とんど建前のようなものですけど MSXFAN>シスオペをしていて苦労なんかあ

りますか? 逆に楽しいこととか…… RINDA>苦労というと、何か語弊があるとい うか……やはり I D取ったきり、何も音沙 汰なかったりすると悲しいですね。うちは それでも I D削除とかほとんどないんです けど……。楽しいといえば、毎日どれだけ

とに楽しみです MSXFAN>うまく行かないこともあるかと思 いますが、ぜひがんばってください。バソ 天でも応援していきますから…… RINDA>はい。どうもありがとうこざいます! (きれいにまとまっているっっ(笑))

の未読がたまっているかというのは、ほん

I D取っただけで 1 度もアクセスし ·ないなんて冷たいことしないで、じゃ んじゃん書きこんであげよう。シスオ ペの話にもあったように18歳未満は入 会できないそうなので、未成年の人は 大人になるまで待っててね。

おつぎは遠く徳島のP・H・Mへア クセス(1時30分)。手紙によるとシス オペは何やら個性的な人(占師だそう だ)らしいのだが……ちょっと怖い。

【MSXFAN】手紙には草の根レベルでのOS Lの流通をめざすとありましたが……OS Lというのはフリーウェアのことですか? [SYSOP]オンライン・ソフトウェア・ライ ブラリーですよ。フリーウェアもPDSも シェアウェアも入ります。膨大なOSLを 草の根NETで扱えるようにし、同じ内容 のOSLを多くの草NETに開設してもら い、OSLの共有を図り、またOSLの活 性化をしようと、いうのが目的です。実際 には大手商用NETに負けていますね 【MSXFAN】何かメッセージなどありまし たらどうぞ

【SYSOP】初心者の人にちょっとアドバイ ス。運営の目的が実はこのNETのように 内輪で遊んでいて、裏で何か工作している ような所もあれば、みんなで何かの情報を 統括して交換しあっているのもあります。 それをいちはやく見極め、そして雰囲気に 慣れることです。それと、これも大事なの ですが、大手商用NETより先に草の根N ETに加入し、大手商用NETに加入して いる人々からその利用方法を聞き出してい くのもいいと思います。NETは利用する ため、そして利用されるために存在してい るのですから、それを最大限に生かすこと が重要と、私は考えています

P・H・Mのシスオペはさすがに名 物シスオペと呼ばれるだけあって話題 が豊富で1時間以上もチャットしてし まった。どうやらこのネットにはシス オペとチャットするために存在してい るようで、ダウンロード専用のネット として運営していきたいようだ。

最後に夜もとっぷり暮れた2時30分 にDP-NETにアクセスした。

MSXFAN:今晩は遅くなりましたが来まし た。なかなかアクセスできなくて…… SYSOP: いえいえ、わざわざありがとうご ざいます

MSXFAN:さっき全シク探索を実行してボー ドを見てきたけど、ディスクマガジンを作 っているのですか?

SYSOP: うむむ、あまり人様に見せられる ような物じゃないんですけど……(^ 私は、THE・LINKSというネットに 入会していて、ボードを持っているんです。 そこで制作している物なんですけど…… MSXFAN: そういえば、めいおうせい通信に もここのネットの宣伝が書きこんであった ね。どこのボードを持っているのですか? SYSOP: PROJECT-DP(SPXA A)という所です。最近はさっぱり書きこみ がないですけど……(^^;; MSXFAN:今、5月号の付録ディスクの作

業をとなりでず一っとしているのですけど、

ディスクマガジンを作るときにも生みの苦 しみ、みたいなのを経験するでしょ。あ、 ディスク 1 0 エラーが出たとかいってる SYSOP: わはははは......それは大変だ(^^; 本当にディスクマガジンってのは、ものす ごく大変です。相当ヤル気がないとできま せんね。今、スランプ状態だったりします MSXFAN:ボードで9号は分業にするって 書いていたけど、スタッフは何人ぐらいい るのかな

SYSOP: まだ提案したばかりで、全然決ま っていません。とりあえず、リンクスに書 きこまなければ話が進まなかったりする MSXFAN: じゃ、この場でスタッフを募集し たらどうだろう

SYSOP: Mファンで募集してくれるという のは、非常に感謝感激です。まえに、YO SHIXくんのディスクマガジンを見せて もらったことがあるけど、いきなりしゃべ ったもんなぁ(^^;

MSXFAN: そういうディスクマガジンかたく さん作られるようにMファンでも応援して いきますから、がんばってくださいよー SYSOP: はい、今日はわざわざありがとう ございました

なんとリンクス会員というシスオペ はディスクマガジンも作っていた。彼 はいっしょにディスクマガジンを作っ てくれる人を募集している。ハガキに 住所・氏名・電話番号と何が得意なの か(グラフィック、ミュージック、プロ グラム全般など)を書いてパソ通天国 「ヘルプシスオペ」係まで送ってほしい。

ということで、短時間の間にいろい ろな人々と接することができた。フリ ーウェアやネットワークゲームももち ろんすばらしいけど、こういう人と人 とのコミュニケーションがネットには 欠かせないと、あらためて感じいった のだった。草ネットにはそういうパソ 通の原点に触れる機会が数多く存在し ている、キミもやってみよう/

CABIN'S Network

アクセス電話番号:0593-51-5815 所在地:三重県四日市市 シスオベ:海野充司

シスオペ:海野予司

●通信制率手順

交字コード:シフトリーS

文字コード:シフトリーS

通信返駆:300/1200/2408/9600/14400bps

適信方式:金工選

データビット長:日ピット

バリティー・なし

ストップピット:1ピット

フロー制御:おごなら(XCN)

シフト制御:おごなわない(SOFF)

MNP:クラスらまで対応

ゲスト、IC. GST

ゲストバスワード:なし

ゲスト NIRの制限:フリーウェアのダウンロー

ドはできません

オンラインサインアップ:あり

●ブロマイール

大会金:無料
会費:無料
会費:無料
会費:無料
同酬数:24時間
会長数:500人

周局日:1988年10月12日

入会方法:NEWでアクセスしてオンラインサインアップしてください ●通信制御手順

WAVE-NET

アクセス電話番号:0729-87-5639

シスペペパタを入 ◆通信制制度 文学コード:シフトJIS 通信速度:300/1800 bps 通信波式:全工重 データビットをは ストップビットをはし ストップビットはし ストップビットはの(SOFF) MNP:非対応 MNP:非対応 MNP:非対応 ゲストIO:GUEST ゲストパスワード:なし グストパスワード: なし ケスト州用の制度: なし オンラインサインアップ: なし オンラインサインアップ: なし 大会会: 無料 会費: 無料 回縁数: | 運営協議報:

回線数: | 連営時間: 23:00~6:00 会員数: 8人 開局日: 1991年1月24日 入会方法:シスオペあてにメールを送ってくだ さい。翌日に | 口を発行します

Dream Paradise Network

アクセス電話番号:082-892-1586 所在地:広島県広島市 シスオベ:たむりん

●通信制御手順 通信制御手腕 文字コード:シフトし | S 通信速度:300/12000ps 通信速度:300/12000ps 通信速度:300/12000ps 通信速度:300/12000ps 近点に対していた。 ボーライン・ストップビット:1ビット フロー制御:おごなかない(SOFF) MNP:非対応 ゲスト | IO: GUEST ゲスト | VIC GUEST ゲ アストパスワード:なし ゲスト利用の制限:なし オンラインサインアップ:あり ●プロフィール 入会会・**

入会金:無料 会費:無料 四株数: | 運営時間:22:00~6:00 全員数: 16人 開局日: 1992年1月17日 入会方法: ゲストでアクセスしてオンラインサ インアップしてください

P·H·M徳島本部

アクセス電話番号:0886-24-4202 所在地:徳島楽徳島市 シスオベ:林和明

シスオペ: かつかっ ●通信制御手順 ・カード:シフトリーS 文字コード:シフトJIS 通信速度:300/1200bps 通信方式:全二重 データビット長:日ビット データビット長:日ビット パリティー:なし ストップビット:1ビット フロー制御:おこなう(XON) シト制聞:おこなわない(SOFF) MNP:非対応 ゲストIO:GUEST ゲストIQフード:ながボードに制限あり オンラインサインアップ:あり(ただしシスオ ペあてにメールを送ってください) ◆ プロスール) 会金:無料 会費:無料

而線数: 運営時間:24時間(メンテナンスは毎日1時間) 会員数:16人 開局日:1991年8月24日

開向ロ・1831年D PIC4日 入会方法: ゲストでアクセスしてオンラインサ インアップ後,シスオペあでにメール (チャットでも可)を送ってください



INFORMATION PAGE

今月の目玉★地いきBBS

- 1 TOKYOZŤ-ĐaDBBS
- 2 すっきゃねん おおごか
- 3 せんた" いVOICE-BOX
- 古ば"ニッホ?ンイチ! 4
- 5 なご"やかナコ"ヤ
- 6 うみのなかみちBBS
- Hot Net!ほっかいと"う
- **ひろしまBBS**
- こうへ"ホ"ート" 9
- 10 ホペートタウンよこはまワイワイNET
- COKBBS 11
- 12 しす"おかBBS
- さいたまBBS
- こと・KYOTO おいて"やす
- 15 フリートークなか" さき
- やまく" 方BBS

草ネットのように地域内で密 接な関わり方をしているボード がリンクスにもあるのだ。その 名も「地いきBBS」。なぜ「い き」がひらがななのかわからな いが、ここには16もの地域別ボ ードがある。上の写真がその一 このある。北は北海道から南は 長崎まで16の地域にわかれて活 発にローカルな話題で盛り上が っていた。

手始めにTOKYOステーシ ョンBBSをのぞいたのが右上 の写真だ。ボードリーダーの決 意のほどがうかがえる。これで だいたい、このボードの趣旨が

FROM ID 6202980 ようご光TOKYOステーションへ! ちいきへかつか85ヶTOKYOステーション』へよう こせ!! なまをごせてTOKYO』とついていますか。

イン (みんなが ^ ちょくぜつあつまること) をもっとキカ ^ ルにやってもいいのて^ はないかとおもいます。 >n "ルにヤってもいいので、はないかというです。 / ハ 「O月O日に〉◆(こいくけと*)、いっしょにいきませんか ?」とか、「O月O日にみんなで、ショウシ、カイくノミ カイ?)で、もしませんか?」とかいうことで、いいとお もうんで、するキカクシャはあなたで、すっ!やったこと あるかとはわかるとおもうけど、、オフはせ、ったいにた ったいと、

からいな: とにかく,このホートでは,ひとりひとりがつシュヤ りでです。とくていのサータでではもうけません。たでか ら,あなたがでこんなことやりたいなー,なんでおもった ら,エンサョレないででそくがきこんででくたいさい!! さあ,みんなででたのレくやりましょう!!



わかってもらえただろうか。た まにはこういったローカルな話 をしてみるのもいいかもしれな い。ちなみにこのコーナーでい ちばん元気いいのは北海道と京 都だそうだ。

MSX·FANのボード★めいおうせい通信

春だからというわけではない だろうが、めいおうせい通信に も新しいメンバーが加わった。 バッファローマークの入ったオ リジナルフォーマットを持つれ べっかクンだ。彼は、ここのペ ースについていけないといいな がら、しっかりついていって今 ではすっかり常連の仲間入りだ。 もう I 人、もんがークンはM ファンディスクに関する意見を 書いてくれた。こういう意見は 貴重だからみんなもどんどん書 いてちょうだい。

FROM ID 1010347 ◆192年02月 RUN ID 101039 → 06日21時 い"めましてっ! → 06日21時 とはいうもののまえにもここのホ"ート"はきたことが (はい) めましてっ! …ある人た"けど"(そーと一まえのはなして…すけど" ね・・・し…ふ…んて…もおほ…えか…ないもん。)あま

いけるかわかりませんけど"よろしくおねか"いしまっす

り常連になってしまった彼の姿があった。り常連になってしまった彼の姿があった。2~3.間後にはずっかのパッファローズのマークがシブイ、れべっ のとりこになってしまうめ

いおうせい通信つぎつぎとボー

FROM ID 6853915 ◆192年02月た"(いふ"お光いけど"、MFAN ◆ 27日09時はし"めまして、わたしは、もんか" - っています。ほんとは、アンケートはか"きて"、た"そうかどおもったけど"、こっちのほうか"、かくし"つに、よんで"くれてそうた"などおもって。
シャウトマッチが"つまらない。ほんとーに、つまらな

い。
「でも、あれくでらいのころのかで、けいざいかのうなのででも、あれくでらいのころのかで、けいざいかのうなのであればで、「ホでルフェスと5に人のあくま」とか、「ちゃっく人はでっかっ」とか、「トペルアーカでのとう」とか、「ラファテック2」とか、「ラベンシでョンマスターくアスキー)」とか、えーっと、あと・・・

MSXEAN

FROM ID 6853915 ◆192年02月 3か"つご"うについて ◆ 27日09時 とにかく、こういうのを、けいさいしてほしい! か"ん は"ってくた"さい。 カニソつうてんこ"くのけいさいフ~ロク"うもは、い

かってなこといって、すいません。それで"

MSXEAN

た。だけど、アンケートで出しても絶対編集た。だけど、アンケートで出しても絶対編集でスクに関してのきびしい意見を寄せてくれる。

みんなでこのボードへ書きこんで砂漠に緑をよっみがなかった)、みんなでドンドン書きこんでい

。残念ながら今はちょっと下火の

2今はちょっと下火のようだが(のぞいたときには-月に2つくらい-ーションBBSではみんなで顔を合わせるオフ会もけっこうやってい

ようだが(のぞいたときには

いけばまたまた盛り上がるにちがいならいたときには一月に2つくらいしからわせるオフ会もけっこうやっていた

当者によくいっておくので、月は期待しようのですっかゲーム十字軍はつまらないのか、担

れへ"っか





さて、今月のフリーウェアは 91年10月号(はじめてディスク が付いた号)で収録してリクエ ストの多かったPMarcをはじ

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

め、圧縮・解凍ツールのPMシ リーズをフルセットなのだ。

PMextは解凍ツール。PM arcが圧縮ツール。PMsfx は自己解凍のファイルを作り、 PMCATは圧縮ファイル同士 をくっける。そのほかにもPM SET*PMEXE, PMCH GMXなど、全部でフつ。

今月のフリーウェアー覧

●解凍ツール

●圧縮ツール

PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino PMarc Ver.2.00 by Yoshihiko Mino ●アーカイバサポートツール PMsfx Ver.2.00 by Yoshihiko Mino PMCAT Ver.2.11 by Yoshihiko Mino PMSET Ver.1.20 by Yoshihiko Mino PMEXE Ver.2.00 by Yoshihiko Mino

●圧縮ツール用パッチ

PMCHGMX by SO LONG ※すべてニフティサーブから転載しました。

実験ディスクの作り方

フォーマットしたディスクを 用意しよう。まず、どこかにし まってしまったMSX-DOS かMSX-DOS2のディスク

を見つけ出してくれ。DOSが 付いてこなかったという悲しい 人も付録ディスクにDOSのデ ィスクを作るのに必要なピファ

イルが入っているので大丈夫。 付録ディスクの大メニューにあ る「MSX-DOS」というコー ナーロゴがその入口だ。

用意できたら、下のカコミを 番号順に実行していってほしい。 地色の青い部分にある赤文字が 実際に打ちこむ文字になる。

MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示されている状態 で下のコマンドを実行してコピーする。DOSが ないという人は付録ディスクを立ちあげて大メニ ューの『MSXーDOS」というタイトルロゴを選 べばDOSのプロンプトが出てくるはずだ。

★MSX-DOSの場合および 付録ディスクからコピーする場合 A>COPY MSXDOS.SYS B:0 A>COPY COMMAND.COM B:0 ★MSX-DOS2の場合

(ターボ日ユーザーはこちら) A>COPY MSXDOS2.SYS B: 1 A>COPY COMMAND2.COM B:

②付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、 DOSを立ちあげる。今度は付録ディスクにかえ て下のコマンドを入力し実行する。これで必要な ファイルすべてが実験ディスクにコピーされた。

A>COPY PMEXT222.COM B:0 A>COPY PM.LZH B:O

3 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種に は内蔵されている)では漢字が表示できる。

A>BASICO CALL KANJIO CALL SYSTEMO

4 PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextは自分で自分を解凍するの だ。ただし、このとき漢字が表示できるようにな っていないと読めない文字列が表示されてしまう。 でも、気にせず「Y」を選んで解凍しよう。

A > PMEXT222 Extract(Y/N)Y

5 全部解凍してみよう

今回は2重に圧縮されているので解凍作業を2度や るのだ。成功すればディスクに26ファイルあるは ずだ。失敗したらフォーマットから繰り返そう。

A>PMEXT PM.LZH *.** A>PMEXT *.PMA *.*•

まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別 に「DOC」という拡張子のテキ ストファイルがある。これはド キュメント(ドックファイル)と 呼ばれ、使い方などについて書 かれている。このドックファイ ルはTYPFコマンドで表示す

ることができる のだ。ただ、漢 字BASICの ない機種では読 めないのでドキ ュメントを郵送 するからね。

□画面の表示幅を変える

ほとんどのドキュメントが半角にして80字(漢 字で40字)の表示幅で書かれているのだ。

A>MODE 800

2 ドキュメントを画面に表示する

ドキュメントを読んでみよう。CTRLキー とSキーでスクロールを止めるのを忘れずに。

A>TYPE PMARC.DOC

一ウェア原想文(3月情報号)

3月号ではいつもち ょこんと入っている

ゲームを大々的に特集してみた号 だったのだ。それだけにふだんパ ソ天をやり過ごしている人たちに も遊んでもらえたのだ。そのせい かは知らないが、「こんなゲームが ほしい」などの一見無茶な走り書き がたくさんあって読んでいておも しろかった。

●爆弾探しゲーム

何度もリプレイしてしまいます。 難点が3つあります。①中級と上 級でやるとワクが画面から出る。 ②数字が線と重なって読みにくい ためマス目の中央に表示させたほ うがいい。③約20ぶんの1の割合 でヒントの数字がウソを教える。 (静岡県/長利正弘・24歳)

HANGMAN

Mファンの説明に書いてないこと がありました。1文字入力したと きに正解したらつぎは単語を入力 するのです。このとき、メッセー ジが同じなのでわかりにくいです。 (山梨県/Hid・?歳)

●激突/ 質並べ

まず、2人が一度に残点0になる とどちらか1人のCGしか見られ ない。同じく2人が最下位となる

と1人の名しかない。 (兵庫県/匿名希望・16歳)

●もぐら叩きVer.1.0

単純なゲームだけどけっこう楽し めました。でもすべてのキーを同 時に押していればいくらでも点数 が取れてしまうというところが気 になりました。まちがったキーを 押すと減点になるとかいろいろ工 夫してほしいと思います。

(福井県/林智晴・16歳)



アーカイバ(圧縮&解凍)は超便利ツール

今月号はアーカイバソフトを 集めて特集している。アーカイ バとは複数のファイルを1つに まとめてしまっておくためのツ ールのことだ。ちなみに、1つ にまとまったファイルのことを 書庫ファイルという。 ふつうは 1つにまとめると同時に圧縮を するようになっているので、デ ィスク容量が不足する場合や、 ふだんはあまり使わないような

ファイルなどにアーカイバを使 うと効果的だ。ファイルを圧縮 しつつ、書庫に入れることを冷 凍といい、圧縮されたファイル を元に戻すことを解凍という。 また拡張子がCOMになってい て実行すれば自動的にファイル を解凍する書庫のことを自己解 凍書庫という。自己解凍書庫は アーカイバを持っていなくても 解凍することができるので便利 だが、解凍ルーチンを書庫ファ イル内に含むので、ちょっとサ イズが大きくなるのが欠点だ。

PMシリーズを使ってみよう

すでに付録ディスクに使われ ているので、みんなもよく御存 知のアーカイバであるPMシリ ーズを紹介する。PMシリーズ には何個かのファイルが存在す る。これは圧縮や解凍には多く のメモリを必要とするので、圧 縮や解凍など機能別にファイル にわけてあるのだ。Mファンの 付録ディスクに、毎号収録され ているPMextというファイ ルは解凍用のプログラムだ。解 凍するには、基本的な使い方の ●のように実行すればよい。逆 に圧縮する場合には、PMAR

C2というファイルを使う。使 い方は2のように実行するのだ。 圧縮には時間がかかるが、その ぶんディスク容量を節約できる。 また作成した書庫を連結して1 つの書庫にしたい場合には、P MCATを使う。

これを使うことで、一度解凍 してからもう一度圧縮しなおす ということをせずに1つの書庫 にすることができる。使い方は ③のとおりだ。アーカイバにこ まかいカスタマイズをしたい場 合は、PMSETを使う。DO S2で使われている、ファイル 属性に関する 設定などがで きる。各命令 オプションは ドキュメント を見てほしい。 とはいえこ

は特にないか もしれない。

使い方の母や母のように書庫名 のうしろにPMEXE2やPM SFX2を指定することで自己 解凍する書庫を作ることができ る。PMEXE2は自己解凍後

基本的な使い方

- **↑** A>PMEXT 書庫名 展開するファイル名 **②**
- A>PMARC2 書庫名 圧縮するファイル名O ③ A>PMCAT 書庫名 追加したい書庫名●
- A > PMSET ファイル名 命令
 つ
- A>PMARC2 実行書庫名=PMEXE2. COM 自動実行するファイル名
- れは使う必要 6 A>PMCAT 自己解凍書庫名=PMSFX2. COM 書庫名=展開されるファイル名0

に自動的に実行するファイル名 を指定する。PMシリーズでは ファイル名にワイルドカード (*や?)が使用できるので、複 数のファイルをラクに扱えるぞ。

パッチでタイムスタンプを正常に

PMシリーズは、CP/M用 に作られているため、タイムス タンプ機能をそのままでは使っ てくれない。したがって圧縮や 解凍するときに、書庫内のファ イルのタイムスタンプが狂って しまう。タイムスタンプは、そ のファイルが作られた時間を示 す大切なものだ。プログラムな どのバージョンのチェックに使 ったりするからだ。これを正常 にするためにPMEXTとPM ARC2にパッチを当てておか なければならない。パッチを当 てるには、ファイル名を一度変 行してファイル名を変更した後 でPTPMAを使う(⑩)。PT PMAは実行するだけでPME XTとPMARCにパッチを当 ててくれる。 パッチを当て たら、①のよ うにしてファ イル名を元に 戻そう。

パッチを当ててタイムスタン プ機能を使えるようにしても、 自分の使っているMSXの時間 が狂っていては意味がない。D

ファイル名を変更してから使用する

1 A>REN PMARC2.COM PMARC.COMO 10 A > PMCHGMX 2

1 A>REN PMARC.COM PMARC2.COM

OSODATELTIMETY ンドを使って日付と時間を合わ せておこう。ゲームを遊んだ後 では日付が狂っていることがあ るので、よく注意するのだ/

アーカイバの 使いわけ方

MSXで使えるアーカイバは、 PMシリーズ以外にもCPMLH ARCというものがある。これも 圧縮と解凍のファイルが分かれて いる。LHRDが解凍用のプログ ラムで、LHAというのが圧縮用 のプログラムだ。圧縮のプログラ ムはLHAという名前なのだが、 MS-DOSなどで普及している LHAとは違う。このLHAはM



S-DOSのLHarcに相当す るものだ。オリジナルであるM S一DOS版がバージョンアップ してLHarcからLHAになる まえに、CP/M版の圧縮プログ ラムの名前をLHAに付けていた ので、まぎらわしいことになって しまった。

さて、ネットにファイルをアッ プロードする場合には、PMAR CよりもLHAを使って書庫を作 る場合がある。

PMARCで作られた書庫は、 多くのユーザーがいるPCー 9801などのマシンで解凍をする のは困難なのだ。だから画像など MSX以外の機種でも使用するこ とができるファイルをアップロー ドする場合はできるだけLHAを 使うようにするべきだ。コミュニ ケーションが主体であるパソ通で は、圧倒的にユーザー数が多いP C-9801など、MSX以外のマシ ンを使っている人達のことも考え ておかなければならない。パソ通 はいろんな機種のユーザーがいる

ということを忘れないように。そ のためにもLHAを用意しておく 必要がある。自分のアップロード したファイルが、あまり多くの人 に見てもらえないのは悲しいこと なのだ。しかし、CPMLHARC は容量の関係で付録ディスクには 収録していないので、自分で探し てダウンロードしてこなければな

では、PMARCを使って圧縮 するのは、どういう場合なのかと いうと、書庫ファイルを使用でき るのがMSXだけと限られている 場合だ。例えばMSX用のプログ ラムの圧縮などに使うのだ。

いろいろな圧縮アルゴリズム

実際にPMARCなどのアーカイバを使ってみて、ファイルの圧縮とはどんなふうにやっているのだろうと疑問に思った人もいるだろう。そこで今月はアーカイバの特集のついでで、いくつかの圧縮アルゴリズムにつ

いてかんたんに紹介する。圧縮 アルゴリズムは、わずか 1 ペー ジくらいでは、とうてい説明で きるものではないし、いろいろ なアルゴリズムが存在するので、 ごく基本的な考え方の説明だけ にしておく。紹介するのはどれ も有名なものばかりで、実際に そのアルゴリズムの応用がアー カイバに使われているので、自 分でファイルを圧縮するプログ ラムを作ってみる場合に多少は 参考になるだろう。実際に紹介 するアルゴリズムだけでは、た

いして高い圧縮率を望むことはできないので過剰な期待しないように。もしも、圧縮アルゴリズムに興味を持ったら専門書を読むことをおすすめする。とはいえ専門書はどこへ行っても見かけないのだが……。

連長圧縮(7次元圧縮)

この圧縮方法は、最も単純なアルゴリズムで、ランレングス圧縮ともいう。同じデータが連続して現れるときに、データ、個数のペアで置き換えていく。

要は同じデータをまとめて単 純に合わせればよい。この方法 を使う利点はアルゴリズムがか んたんなため、処理にあまり時 間がかからないことだ。ただし 連長圧縮では圧縮率はあまり期 待ができない。なぜなら通常の 文章やプログラムでは同じデー 夕がそれほど長く続くことなど ありえないからだ。この方法で 圧縮できるのは、グラフィック データなど同じデータが連続し てよく出現するものだけに限ら れる。また、テキストファイル などで、スペースをタブコード で置き換えることもこの連長圧 縮の一種だ。連長圧縮には大き な問題がある。それは例を見る と分かるように、DとEは個数 が 1 なので本来は D 1 と E 1 と

いうように置き換えるところだ。でもこれでは元のデータよりも 長くなってしまう。圧縮率を高くするために、この | をどうやって使わずにすますかというのが連長圧縮を使った場合に、エ夫しなければならないのだ。ここでは圧縮対象をグラフィックデータのみに絞って考える。グラフィックのデータは同じデータが連続する部分が多く、連続しない部分も多くの場合がある。

ここで考えられるのは、個数・データという順番に置き換え、個数は不連続なデータが続くバイト数+128を入れ、連続するデータはそのまま連続する個数を入れる。この方法はデータの連続数127までしかカウントできないことに注意。

AAABBCCCDE ↓ A3B2C3DE

Huffman(ハフマン)法

D. A. Huffmanによって 考案された、本格的な最初の圧 縮法がハフマン法だ。通常はデ 一夕をバイト単位で処理して行 くのだが、このハフマン法は 頻繁に使われているデータから 順にすくないビット数で表し、 あまり現れないデータを多いビ ット数で表していくことにより、 ファイル全体の大きさを小さく するというものだ。例の場合を かんたんに説明すると、ます最 初に、圧縮対象のデータを一度 すべて読み取って出現する回数 の統計を取る。つぎにやること は最も多く出現したデータを[] (2進数)で表す。そして、2番 目に多く出現したデータを 1 0 (2進数)、3番目を110(2進 数)というように置き換えてい く。この置き換えを符号化とい う。結果は例の場合を見てみれ ば、よくわかるように、10バイ トの文字列が、わずか15ビット に圧縮された。ただしこれに統

計の結果(符号表という)を付け加えなければ、元に戻すことはできないのでもう少し大きくなる。例の場合だと出現したデータ数は3種類なので、3バイトが必要だ。それでも圧縮されたファイルの大きさの半分以下だ。

このハフマン法は、たいていのアーカイバに使われている基本的なアルゴリズムだ。実際に使う場合には符号が8ビット以上にならないように工夫しなければならない。またビット単位でデータを処理しなければならないため、処理が複雑で時間がかかってしまうのが欠点だ。しかし、圧縮対象のファイルがどんなものであっても、たいてい圧縮に成功するのが特徴といえよう。

AAABBACBAA 00010100110 1000

LZ法

ジブとレンペルの考案した圧縮アルゴリズムがLZ法だ。L Z法には2種類の方法がある。

1つはLZSS法、もう1つはLZW法という。まずは、LZSS法の原理を説明する。これはスライディングディクショナリ法に属するものだ。原理はかんたんで、まず圧縮対象ファイルを数KB読み取り辞書とし、それからファイルを何バイトか読み取り、それが辞書と最も長

く一致する位置と長さを符号として出力する。一致するものがない場合は、そのまま 1 バイトを出力するのだ。これによって圧縮されているのか、されていないのかを示すために 1 ビットをフラグとして使うことになる。圧縮対象になるファイルの大きさから、辞書の大きさを決めなければならないが、辞書の大きさの決め方によって圧縮率が変わってくるのでかなりやっかい

だ。このLZSS法もハフマン 法と組み合わされてアーカイバ によく使われる。

また、もう片方のLZW法についても説明しておく。このLZW法はダイナミックディクショナリ法に属するものだ。圧縮率はLZSS法に及ばないが、処理速度はLZSS法よりも速くなるので、あえてLZW法を使うアーカイバも存在する。原理は、最初に0~255の要素に1バイトで表すことのできるデータをすべて登録し、ファイルを

読み出すごとに最も長く一致する表の位置を出力する。また、一致した文字列に次の文字を加えたものを要素として表に追加していく。これを繰り返していくのだが、表が大きくなり変していると、位置を表すのに必要、表もというのとなったというのはまというのはましたデータをするといっのが基本的な原理なのだ。



おじゃる。そのなかから今月も選りすぐった27作品を掲載し たぞよ。ゆっくり鑑賞してたもれ。

金&賞品システム

CGコンテストに掲載された作品 高いほどランクも高くなります は梅麿をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が

5つの項目は、紙芝居部門は構 図・色彩・魅力・演出・技術、イ ラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

and the sales			a 2	Charles and the Control of the Contr	A MONE OF
ランク	①恐竜のタマゴ 1日原上 超すばらしい作品に毎年代格の称号。	②ソウの タマ 80 島点以上 並みの努力で はもらえない、 優秀な作品に 与えられる。	③タチョウのタマゴ 60 点以上 これからに期待する、の作品に与えられる。 に与えられる。	4カエル のタマゴ 5回点以上 いわゆる並の 作品に与えール 2的な称号。	⑤メダカ のタマゴ 40 点以上 まだまだ未熟 たが光るとこ ろのある作品 に与えられる。
賞品の賞全	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク1枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともMフ ァンテレカ。



梅麿 今月は残念ながら恐竜の タマゴクラスの出なかったイラ スト部門でおじゃる。そのあた りも含めてみんなの意見をいっ てほしいでおじゃる。

アニイ! そうだね。ちょっと パワーダウンって感じはあった ような気がするね。

ファンキード 常連の作品はち いさくまとまりすぎてて「これ はいい」という迫力のあるもの は見られなかったぞ。

のぐりろ 初投稿の人を中心に 個性的な作品がたくさんあった でしゅ、でも……未完の大器と いうか、こなれていない作品が 多かったのが残念だったでしゅ。 Dr.S それでもなかには「え 一、本当にはじめてなの?」なん て人もたくさんいたから、今後

に期待できるでしょう。

ファンキード 常連もうかうか していると、追い越されるかも しれないぜ。

のぐりろ 常連の人がそうだっ たようにCGの腕は描くほどに 上達していくものでしゅから。 ファンキード とにかく、オレ のスピリットを熱くする作品を 待っているぜ/

東京都・SLOPEの 動物虐待 (グラフサウルス使用/SCREEN1)





なかなか、よくま とまったCGで好 感が特てるでおじ ゃる。とくに子供 の乗っているドラ ゴンがよくできて

いると思うぞよ。全体的に楽しい雰囲 気に仕上がっているのがGOODでお じゃる。欲をいえば、もっと動きのあ る構図にすれば恐竜のタマゴも狙えた と思うぞよ。種



優秀者のテクニックを盗め!

この作品のいちばんすばらしいとこ ろは描かれているキャラクタがいき いきしているというところでおじゃ る。なにもCGに限ったことではな いでおじゃるが、この「いきいき」を 表現するためにみんな(プロも)苦 労しているぞよ。それぞれに自分な りの「いきいき」の表現方法がある から、いちがいにはいえないけど、 キャラクタはやっぱり「顔が命」だ と思うぞよ。表情が個性豊かに表現 されていれば、ある程度はカバーで きるマロ。じっくり研究してほしい ものでおじゃる。









○ドラゴンがいちばん描きこまれているぞよ

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)〈北海道〉「クリスタルな二人」羽衣緒主(2・3・3・1・2)「深海探検」長谷山真吾(2・3・3・2・2)「センパイ」 達人 $(2 \cdot 2 \cdot 1 \cdot 2 \cdot 1)$ 「テヘヘー」 $min^2(1 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 4 \cdot 2)$ 「長江〈ら太に贈る絵 「測長おじさん"」オッペル二堂 $(2 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2 \cdot 2)$ 北海道「りんこここご こ』りえちゃん元気!(2・2・1・1・2)〈青森〉「ぼくの理論は完璧さ!」中村憲一(2・2・2・1・2)〈岩手〉「戦場のマリア」利之木阿達(2・1・1・2・1)



梅麿 本コーナーの 中心人物。得意な分 野は当然女の子





のぐりろ ふだんは 知能を失っているが ときどき正気に戻る



Dr. S なぜかこと わざが好きという不 思議な新人

静岡県・ホルスタイン渡辺 友人シリーズ 1

(F1ツールディスク使用/SCREEN7)





こわいでおじゃる。 描いている人は相 当うまいでおじゃ るが、 はっきりい ってそれがこわい ぞよ。こんな絵を

描いていると友達なくすんじゃないか と他人ごとながら心配になるぞよ。見 てのとおりあまり楽しい作品とはいえ ず、見る人に訴えかけるものがないと いうのが気になるでおじゃる。個



静岡県・H.早川 (グラフサウルス使用/SCREEN7)



こういう素朴な雰 囲気の作風はなか なか見かけないで おじゃるが、けっ こういいものでお じゃる。なにかこ

う、平和という気がして安心するぞよ。 さて、冷静に分析してみるとやはりネ コの表情がかなりいい効果を生んでい るマロ。作者はCG初作品だけに今後 が期待できるでおじゃる。何



憂秀者のテクニックを盗め!

さすがに常連だけにこまかいとこ ろまでちゃんと描いているでおじ ゃる。とくに学生服はシワを効果 的に加えてみごとに表現している ぞよ。こういうところは自分の作 品に応用できるからじっくり研究 してみるのもいいと思うマロ。シ ワを表現するためにタイルパター ンを使って色を微妙に変えている ところなんかくろうと好みという 感じでいいぞよ。

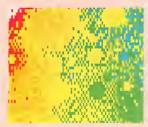


○こうして部分に注目してみると同じ色 に見えたところも微妙に色を変えている

書かなきゃいけないのー!

憂秀者のテクニックを盗め

「ブラシ」にあこがれてた人は多い と思うけど、そういう人ってブラ シの機能があるとつい多用してし まうでおじゃる(マロもそうだっ た)。この作品はまさにブラシの効 果を十二分に発揮しているぞよ。 本当はちょっと失敗しているとこ ろもあるし、ベッタリぬられてい てルーペで修正したくなるような ところもあるでおじゃるが、配色 がいい効果を生んでいるマロ。



○配色がいいとブラシだけでも十分な効 果が得られる

明日の口口コンテストを考える

好きな動物を描こう/

梅麿 先月、部門を増やそうとい うことになって、毎月テーマを決 める「規定部門」をもうけること にしたでおじゃる。

アニイノ この原稿は4月号の発 売日まえに書いているから、まだ 1作も届いていないな(笑)。 Dr.S そんな状況でいったい何

を話そうというのさ。 のぐりろ もちろん、8月号のテ

ーマに決まってるじょ~ん。 Dr.S 3か月も先の話だよー。 ファンキード ちっちっち、おま えはまだあまいぜ。お盆や年末な んかはな……(ごにょごにょ)。

Dr.S えっ、半年もまえに原稿

アニイノ 本当にKは人をだます のが好きだよな一。 ファンキーΚ くっ、くっ、くっ、 だっておもしろいんだぜ、こいつ。 Dr.S &-, &-, &-, 梅麿 いいから、つぎのテーマは 何にするといいのか決めてたもれ。 のぐりろ ぼくちんは動物なんか 描くといいと思うじょ。

梅麿 よし、みんなの意見もまと まったところでテーマは「好きな 動物」ということになったぞよ。し め切りは5月8日消印有効、掲載 は8月号でおじゃる。

全員 全然、まとまってない!



おしかった人たち

感じのネコの表情がおも

はたる草

人のこといえないけど。の てゆーとこが変わってる。 ろいじょ。海がむらさきつ ひょつこりひょうたん島か

(グラフサウルス使用/SCREENB)

総合沿点らしいく

(グラフサウルス使用/SCREEN12)

北海道・松宮英

夜のえきにて…

様にするところはおもしる 表現しているところがすば いです。CG-枚で物語を 景をマンカのコマ割り 「戦士の徴笑」ゴマちゃん村田(2・3・2・1・2)「謎」茂木章(2・2・1・1・2)「また誰かが」てちゃば(2・3・3・1・2)〈千葉〉「エイッ」ジョン 1号(2・2・2・2・2)「とんぼ」喪黒福造(2・1・1・1・1・2)〈東京〉「中国人」ねあじい(2・3・3・1・3)〈神奈川〉「異国」VD ALPHA(1・2・1・1・2)「エルフの 冬 _綝けんぽう(2・2・2・1・2)「終戦 」中村昇太郎(2・1・2・ | ・2)「どこまでつづく? 」、廣瀬剛(3・3・2・2・2)「何?」まきろ(1・1・3・1・1)



総合87点

るのが気になる。もっとぼかしたほうがよか ったのに。 水平線がくっきりとわかれてしまってい 教訓「水平線も方便」の





こしうしろに引くなー。 を険しくして左手の位置を すためにまえの人物の表情 奥の人物をほんのす

静岡県・ホルスタイン渡辺

(F1ツールディスク使用/SCREEN7)



ほるすたい~ん



総合89点

総合77点 ちょっと、ありきたりの構

図ですね。

ただ女の人を描

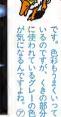
えて描いてください。⑦ 何を意味しているのかを考

うな気がするぜ。もっとメリハリ(色と色とのバランス)があ 多く見せる工夫をしてみてくれ。なんだか16色使ってないよ はつきりいって「うまい」。だから、これからはもっと色数を ってもいいと思うぞ。

⑥







愛知県・てぐてぐ

グラフサウルス使用/SCREEN8 OXMZ-IMP







る。教訓『最後まで手を抜か だ、湖か少々手抜きに見え 方がとてもおもしろい。 ボソボソっとした色の使い









総合75点 妹さんの原画を元に描いて の作品でしゅ。色がとって くれたやさしいお兄ちゃん も柔らかい感じでぼくは好



むうやって努力すると自分でも驚くようないい えてもっとよくなるように工失するのだ。 絵になってくる(はずだ)。 ⑥ 完成させた絵でも何度も何度も手を加

(自作のCGツール使用/SCREENT)

「飛竜」BanBoo(データがこわれていて評価できません) 〈長野〉「一瞥」森原とちもも(改)(2・2・2・2・2)「志」 FREEDOM(2・2・2・1・2) 「BOY」 MAGO(2・ 3・2・2・1)「SLOPE_羅威飛(2・3・3・2・3) (新潟)「サボテン」白てん(3・3・3・3)「激るぜ!!」RND藤田(2・3・3・2・3)「夏」かつひろ(2・2・1・ | ・2)「UMI」ゴブリンY (| ・ | ・ | ・2・2)〈石川 > 「異星人」ろんぐ TEAM (| ・2・ | ・ | ・2)〈福井 > 「召喚」 THE WORLD END (2・2・ | ・ | ・ | ・ 2)

おしかった人たち

《岐阜》「ゲンジ通信あげだま』Pase!かどたっちゃん(1・2・2・1・2)〈愛知〉「おしあわせに」森麿(1・1・3・1・2)「冬空で」よしゅあ(2・3・3・2・2) 「リー」加藤由起子(2・3・3・3・3)〈滋賀〉「UFO」森川英明(1・1・1・1・1)〈京都〉「めぐり逢い(笑)」みるく・パン(2・1・2・1・2)「POP POP」 ビチカート(2・3・2・1・2)〈大阪〉「風の鼓動」斉藤明子(2・3・3・2・2)「紐」一鬼園(2・2・3・2・2)「ほな行マかぁー?」上田ゲン(2・3・3・2・2)

滋賀県・山本直彦 いざ、ぬいぐるみの国へ

(グラフサウルス使用/SCREEN7)



んなにこやかな顔をしているもの。 作品でしゅ。もう春なのねー、 まんが日本むかしばなし・現代版って感じの





(グラフサウルス使用/SCREEN7)

もうすこし線を太めにす

淡い色調で統一してあっ で好感の持てる作品です

・Ze82改めDaisuke 係の理想と現実

岩手県・ルイ

(バナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)

なかなか、かわいらしい絵ですね。もうすこし、線と色が柔らか くなればいい作品になりますよ。なるべく黒っぽい色は使わない ようにするとか、色数が足りなくなりそうならタイルパターンを 使うとか、いろいろやってみましょう。⑦

北海道・暗黙知のルバン Oriental elf (画楽多使用/SCREEN5)

がよどんでる。

背景の描き



総合だ点

のじいちゃんの幸せの図

県・

楠本昌博

たくさんの色をならべてい やねえ。今回はレイトレに っていますが、それだけじ るのでツルリとした絵にな

免じて採用したけど・・。ア



京都府・金欠病看者





(グラフサウルス使用/SCREEN1)

んだかただの観光写真 たいでちょっとがっか

もっと熱意のある作

chequ

神奈川県・あーと指田/ Fighter Blood

(F1ツールディスク使用/SCREENT

いをかいでしまうでし。 しゆ。 こいまでの色彩に独特の句 なんともいい感触を期待 やっばり、 **(**





総合70点 色はいいのですが、 トていねいに置いていって に散らばる星々がちょっと





外は雨模様



よう。教訓マウスは習う 線はもっとなめらかに

いに描けるようにし

(グラフサウルス使用/SCREEN7)



なかなかいいぞ。もうすこし、自分の味みたいなのが出せるよう になるともっとよくなると思うぜ。あと、この絵だったら雲はま るっこいほうがいいと思うぜ、ベイベ。あとひと工夫してみてく 期待してるぜ。⑥



意外とラベル高いでしゅよ。





「雲の王女地上へ行く」みつぅー(2、I・2・I・2)〈高知〉「のほほん」ZEEDEN(I・I・I・I)〈福岡〉「MOTHER」てらしゃん(3・3・2・4・3)「S おしかった人たち WP」μ(2・2・1・1・2)〈長崎〉「花宴」WAKO(2・3・3・2・3)〈大分〉「朝」ARAMO(2・2・3・2・2)〈長崎〉「MIYAZAWA」アスカ(1・1・1・1・



梅麿 この部門もじょじょに投 稿数が増えていっているようで、 今月は4作品採用ぞよ。

ファンキード それにしては、 今回はちょっと低調だったぜ。 Dr. S まあ、そういうとき もあるさ。でも、2部作だった りして工夫しているじゃない。 アニイ/ 話の内容がよくわか らないものもあるんだよね。演 出をもうちょっと考えてほしい やつとかさ……。

のぐりろ 紙芝居の基本はやっ ぱりお笑いでし。楽しい作品が 見たいでしゅ。 全員 期待してま~す。

青森県・ショーン・ロネリー 暗黒街の男達

(グラフサウルス使用/SCREEN5/9分の1画面サイズ)

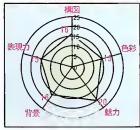






なかなか、ハード ポイルドタッチで はじまった作品で おじゃるが、最後 のゴッドファーザ 一の表情が「ホッ

」と笑わせてくれるビリリとした作品 ぞよ。ただ、もうちょっと色彩のほう を工夫してみてほしかったでおじゃる。 ただ、黒いだけの背景じゃさみしすぎ るというものマロ。稠



三重県・FRIEVE 圭一愛の物語 I

(F1ツールディスク使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)







RPGのノリをそのまま持ってきたって感じの作品にしたかったのだろう が、ちょっと失敗している。話はすっきりわかりやすいのだが、絵のほう がわかりにくくさせているのだ。雰囲気だけは伝わってくるので、もうす こし絵をていねいに。教訓「絵は口ほどにものをいう」S

三重県・FRIEVE 圭一愛の物語II

(F1ツールディスク使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)







う~ん、まさか第2部があるとは……(もしかして第3部もあるんじゃない だろうな)。第1部にくらべればこっちのほうがおもしろいけれど、タマに はいいかな、という程度でしかないのが悲しい。教訓「紙芝居の下にいつも どじょうはいない」®

茨城県・殺し屋 ファーストファンタジー

(グラフサウスル使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)







上の2作とちがって、今度は絵はよく描けているんだけど、内容がいまひ とつなんだよな一。本当にモンスターなんか味のある絵だけにおしまれる。 今度は話のほうを十分練ってから作ってみてほしい。教訓「アニメに短し紙 芝居に長し」。



●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)〈神奈川〉「笑う魔物中井雄二」黒川研(2・2・1・1・1)〈静岡〉「破壊」まっ杖(1・1・1・1・2)〈岐阜〉「魂」 104 おしかった人たち 杉山康之白い顔(2、2・2・1・2)(福岡)「アメリカンロード」とんかつ屋(2・1・2・2・1)「本場のサッカー」スカタン(3・2・3・2・2)



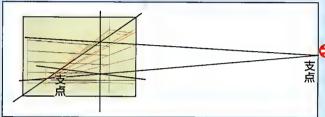
色選びは慎重に

いよいよ最終回をむかえるこ とになったCG講座でおじゃる が、CGを描くうえでの基本的 なことはすべて伝授したはずで おじゃる。あとはどれだけ自分 で練習をするかで決まるぞよ。 今回は、学校のCGを2つ描い てみたでおじゃる。色の使い方 にも注目してたもれ。

時間割				
1時限目 顔を描こう				
2時限目	顔ぬりのコツ			
3時限目	体を描くぞ			
4時限目	体をぬるポイント			
5時限目	どんな背景を描くか			
6時限目	背景の色選び			

先月の学校はこんなふうになるでおじゃる

まずは、予習にしてあった学校のC Gでおじゃる。この学校は2点透視 法で描くのでおじゃるが、掲載され ている写真だと建物(背景)の右側 のほうが見えていないので、どこに 支点を取っていいのかわからなかっ たかもしれないでおじゃるな。右の CGを見るとわかるとおり、支点の 位置がこんなところになるぞよ。自 分の描いたCGとくらべてたもれる



○支点を取ってみると、こんな遠い場所に支点がくることもあるのでおじゃる



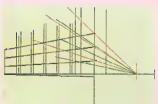
○りんかく線が描けたら色ぬりでおじゃ る。色をぬるときは建物の色だけじゃな

く、影の付き方にも注意するマロ



建物を描くうえでの基本となるのは、 やっぱり 2点透視法でおじゃる。そ こで、もう一度順を追って解説して いくぞよ。そして、この建物に人物 を重ねる方法についても説明するマ 口から集中してついてきてたもれ。 とくに注意したい点は、建物の色で おじゃる。りんかく線の色をうすく したり、建物の色をうすい色にすれ ば建物が遠くにあるように見えるで おじゃる。これは、建物の手前に人 物を描くときに遠近感をつける方法 としておぼえておくとよいぞよ。

色ぬりの手順を解説するぞよ



○左側の支点の位置は、青い線の延長線上に あるでおじゃる



○ある程度りんかく線が描けたら、色ぬりと りんかく線の修正を同時進行してもいいぞよ



○ただし、左右から色ぬりを始めるんじゃな く最初にぬった場所から広げていくマロ



○ここまで建物の色ぬりが終われば、窓わく などの細かいところも描くでおじゃる



●建物の影の付き方にも注意を配りながら仕 上げていくようにするでおじゃる



ので人物を置くと遠近感が表現できるマロ

CGを描く心得

ようやく、CG講座が終わったで おじゃる。まだまだ教えたいこと が山のようにあるのでおじゃるが、 とりあえず今回をもってCGを描 くための基本的なテクニックはひ と通り伝授したぞよ。あとは各自 の練習しだいでどんどんCGのウ

デが上達していくはずだマロ。何 度もいうでおじゃるが、CGをう まく描けるようになりたいのなら、 練習するしか道はないでおじゃる ぞ。つらい(?)かもしれないでお じゃるが、くじけずに精進してた もれ。

付録ディスクの教材CGデータをグラフサウルスで読みこむ

今回のCG講座で使ったグラフィ ックを付録ディスクに収録しまし た。やり方は、フォーマット済み のディスクを用意してから、付録 ディスクのCGコンテストを選び 画面の指示にしたがってください (117ページ参照)。できあがった

ディスクは、グラフサウルスがな くてもCG講座で使った教材CG を見ることができます。なお、グ ラフサウルスで「CGKOZA-1(SCREEN7), & SCR; で読みこむことができます。じっ くり研究してください。



厳しい受験戦争をくぐりぬけてきた塾 長は今もときどき夢でうなされる。な にもあんなにマジになることはない、 人生はもっと杜撰でもよいのだ。

規定部門

お題は「試験」

実 話 ■岐阜県・Dr.SILME(19歳)

Dr.SL I ME(M)の作品は、私にも経験 がある。マークシート方式は、コンピュータ で迅速・大量に処理するために開発されたの だが、同時にこのような悲劇も招いたのだ。 このような悲劇を防ぐ方法としては、まず、 ずれている範囲をはっきりさせておき、次に 1 問ずつ消しては直していくことを勧めます。 全部消してから直していくのはリスクが高い し、考え直したりするのも時間のムダ。

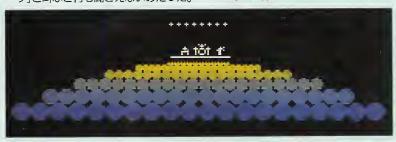


- COLOR14, 15:5CREEN1:KEYOFF:WIOTH29:FORI = ØTO23: VPOKE1456+I, VAL ("&H"+MIO\$("182424 2424241800183C3C3C3C3C18001B3C3C3C3C3C3C1B 00", I+2+1,2)); NEXT; VPOKE8215,31: M=1: GO5U
- 2 FORI=1T037:R=RNO(1)*5:FORJ=@T01:LOCATE 6-(I>20)*12+R,I+(I>20)*20:PRINTCHR\$(183 J*(I<>6)+(I=6)):A=CO5(I):NEXT:FORJ=ØTORN O(@) *2@@+5@:NEXTJ,I:FORI=@TO4:READA\$(I): NEXT
- FORI=ØTO3:LOCATE3,22:PRINTA\$(I):5PC(9)
- FFORJ=0TO-1200*(IC>3):NEXTJ-I 4 M-7:N=99:GO5UB6:PLAY"V155M60000L2FAGC1 FGAF1":LOCATE2,22:PRINTA\$(4);SPC(9)
- 5 GOTO5 6 FORI=MTO40+(M=7)*3:LOCATE2-(I>20)*12,I +(I>20)*20:PRINTU5ING"|##|カカカカカカカ";I:F ORJ=ØTON:NEXTJ,I:RETURN
- 7 QATA ふっ、よゆうた〝せ〝!,ん!?○×,しっ、しまった!,こ〝しこ〝し ,き〝ょえ〜〜っ!

今月の1本 LIVE/ ■大阪府・津国真司(18歳)

ここは武道館、おりしも某人気バンドが速 い呂ビートで演奏中、客席は総立ちで、あ-床が揺れている……とまあ、こんなところを 津国クン(M)は「まだ見に行ったことはない けど、だいたいこんなものかなと思って作っ た」そうです。うん、だいたいこんなものだ な。背の低い人だとステージがぜんぜん見え ない、という悲しい場合もあります。いまで こそ立派にPAが発達して、音もよくなって きたけど、ビートルズのころはかんたんなア ンプしかなかったので、客席で婦女子が「キャ ーッ」と叫ぶと何も聞こえないのだった。

1 COLOR15, Ø, Ø: 5CREEN5, Ø: OEFINTA-Z: FORI = Ø TO5:REAOA\$:5PRITE\$(I)-A\$:NEXT:0ATA" p4",
"4p "," p@"," p(","(p\00","(p\00")"
2 ORAW"54A0BM110,156R38BM117,154U2R4028E 4R28H058E48R3R28H05":CIRCLE(130,152),2 3 FORI=0T02:FORJ=0T07:X=110+J*5:Y=128+I* 4:CIRCLE(X,Y),1,1+2:PAINT(X,Y),1+2:NEXTJ ,II:FORI=1TO6:FORJ=0TO19:X=128-I*19+J*I*2
:Y=160+I*I:CIRCLE(X,Y),I:I+4:PAINT(X,Y),
I+4:NEXTJ,I:FORI=0TO5:C=6-I:COLOR=(I+5,C ,C,I):NEXT:P=0:Q=0:T=0:OATA128 4 FORI=0TO2:REAOA(I),B(I):NEXT:50UND7,49 50UN011,10:SOUN012,20:50UN08,16:ONINTER VAL=9GOSUB6:INTERVALON:OATA146,117
5 FORI=ØTO2:PUT5PRITEI,(A(I),8(I)),,F 2:NEXT:P=1-P:FORI=3T07:COLOR=(15,I,I,I): COLOR=(Q+2,I,1,I):NEXT:COLOR=(Q+2,0,0,0):COPY(0,158)-(255,211)TO(0,157):FORI=0TO 200:NEXT:COPY(0,210)-(255,157)TO(0,211): Q=(Q+1)MOO3:GOTO5:OATA148,140 6 T=(T+1)MOO4:50UNO6,-(T=3)*12:50UNO13,1 : RETURN : OATA148

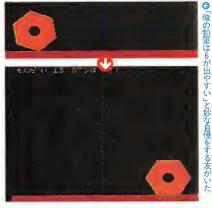


ンチャカ、

試験は運だ

■千葉県・大つか(16歳)

人生の確率として、6分の1というのは非 常に高い。人は自分の意思で選んでいるかの ように考えがちだが、統計学的な真理はいた って明白で、ある数の人たちは毎日交通事故 にあったり競馬でもうけたりしているのだ。 そこで大つか(M)、ダイスをころがせ/



SCREEN5: COLOR2, Ø, Ø: OPEN "GRP: "A5#1: X=45 :Y=200:A=4:M=1:OEFFNC(A,R)=C05(A*3.14/18)*R+X:OEFFN5(A,R)=-5IN(A*3.14/18)*R+Y 2 FORI=0TO2:5ETPAGE,I:CL5:LINE(0,Y)-(255,211),6,8F:PSET(X,Y):RE5TORE:FORJ=0TO4:R EAOR:LINE-(FNC(A,R),FN5(A,R)):A=A+3:NEXT :LINE-(X,Y):PAINT(FNC(A-9,R),FN5(A-9,R)),9,2:CIRCLESTEP(0,0),7,0:PAINTSTEP(0,0), @:A=A-17:NEXT:OATA30,52,60,52,30
3 T=RNO(1)*2:FORI=1TO6:FORJ=0TO2:VOP(2)=

J*32+31:TIME=0:FORK=0T01:K=-(TIME>I*T):N EXTK, J: 50UNO6, 7: SOUN 07, 129: 50UN08, 16: 50U NO12,1;50UN013,0:IFI<>6THENSET5CROLL255-

4 NEXT:P5ET(120,10):PRINT#1,"もんた"い"M"ハ"ンは "CHR\$(177+RNO(1)*6)"!!":M=M+1:FORI=ØTO 1: I = -5TRIG(0): NEXT: LINE-(255,10),0,8F:SE T5CROLLØ:GOTO3

自由部門

ラスの作成

ぷよーん

■山形県・岩浪弘(16歳)

岩浪クン(MS)の作品は、COPY文で使 うデータをあらかじめ表示してしまうので、 結果の予想がついちゃうけど、それにしても おもしろいので採用。なんとなくみじめさの あるようなキャラクタがプヨーンと上下にジ ャンプ、それにあわせて縦長になったり横長 になったり変化します。あー、かがいいです な。画面にぴったりの音が付いているのがナ イス。これを応用すると、細胞分裂といった 作品はすぐに作れそう。プログラムが長くな りそうなのが問題ですけど。



◆体がプヨプヨ変形するのにあわせて目も動くのがラブリー

- 5CREEN5: COLOR15, 1, 1: OIMY (20): H=2.4: FOR I=25T0175STEP50:FORJ=25T0255STEP50:H=H-. 1:FORR=2TO7:COLOR=(R,Ø,R,R):CIRCLE(J,I), 20-R*2.R., H:PAINT(J.I),R:NEXT
- 2 FORK=-5T055TEP10:CIRCLE(J-K/H,I),4, .H:PAINT(J-K/H,I),1:CIRCLE(J-K/H,I),5,15
 ,,,H:NEXT:NEXT:NEXT:FORI=0TO20:REAOY(I): NEXT: COPY(0,0)-(255,211),0TO(0,0),1:CL5:
- 3 FORI = ØT015Ø5TEP5Ø: FORJ = ØT02ØØ5TEP5Ø: Y= Y+1:GO5UB4:NEXT:NEXT:FORI=150TO05TEP-50: FORJ=200TO05TEP-50:Y=Y-1:GO5UB4:NEXT:NEX
- COPY(J,I)-(J+50,I+50),1TO(102,Y(Y)):50 UNOØ,Y(Y)+155;SOUNO6,5:5OUNOB,INT(Y(Y)/9):50UNO11,5:RETURN
- 5 OATA 50.51,52.53,55.57,60.63,67,74,82,88,90,92,92,94,95,96,97,98,99

美術の授業

プラモデルとかSF小説なんていうのはいまだに健在なのかなあ? よーし、これは昔-回やったに違いないが、気にしない、気にしない。数生諸君のマイ・

音楽を作る・写真を撮る・写真集を見る・本を読む・

映画を見る・料理を作る・ガールフレンドとデートする。

ついでにエッセイだのイラストだのも歓迎するこ

オヤジのゴルフ、

ことにしよう。見事にハマッて、のゴルフ、オフクロのカラオケ、

見事にハマッている姿を投稿してく

姉ちゃんのスキー、

へれたまえ。しめ切りは5月10日の母の日。1、弟のまじかるタルるートくんでもかまわり、弟月号のお題は「私の好きなもの」にしま

以上がこの頃の塾長の楽しみなのじゃ。

僕は死にましぇーん ■福岡県・シゲ(14歳)

あまりにくだらないがゆえに採用してしま

った。シゲグン(M)、なーんも考えずに作っ

てるでしょ。ただ人がトラックにぶつかるだ

けの、あーあというほかはないこの画面。塾

長は自分がものすごく武田鉄矢を嫌いなこと

を思い出して、あ一いやだいやだと思ってい

るうちにサイヨーの赤線を引いてしまった。

10 5CREEN5: COLOR1, 7, 7: CL5: OPEN "GRP: "A5#1

:LINE(168,96)-(200,144),2,8F:LINE(204,12

0)-(252,144),2,BF:LINE(172,104)-(184,124),7,BF:CIRCLE(184,150),10,1:CIRCLE(240,1

50),10,1:PAINT(184,150),1,1:PAINT(240,15

0),1,1:LINE(0,160)-(255,211),14,RE CIRCLE(48, 128),7,4:PAINT(48, 128),4,4: LINE(44,136)-(51,160),4,BF:FORI=0T036:CO PY(168-1*3,96)-(255-1*3,160)TO(165-1*3,9 6):NEXT:PLAY"V15N1":PSET(56,48):PRINT#1, "「 **2)) シニマシェーン ! 」"

ON GOTOON

■東京都・鶯カッコウ大家 のケンちゃん(16歳) 称号がまた長くなって鶯カッコウとなった う、これはうまい。電車のなかでヘッドホ ンステレオをばかでかい音で聴いている若者 の姿が目に浮かぶぜ。ZeGクン(M)はたん に同じデータの音量を変えるだけでなく、ア

大家のケンちゃんグン。今回は印象派タッチ の美術作品。「パレットに黄、黄緑、ビリジア ン等を出してゴチャまぜにして、適当に筆を ポンポンとやっていくのが基本。なぜかこれ がきれいに見える」そうです。プログラムは永 遠に塗り重ねているのがおかしい。



10 5CREEN1: KEYOFF: COLOR15, 1, 1: _MU5IC(1,0

クセントになるスネアの音だけ強調したり、

聴こえなくなるバスドラムのデータをなくし

たりと芸が細かい。なかなかのテクニシャン

ヘッドホンステレオ ■北海道・ZeG(17歳)

20 LOCATE 12, 10: PRINT" # TUSE "

ぶりを発揮しています。

30 FORJ=0TO2 40 PLAY#2,"","T150V15BH8H858H8BHBBH858H8

60 50UND6,35:50UND7,&B10100111

70 FORI=1T01300:NEXTI

80 LOCATE12,10:PRINT" 1000 Lh" 90 PLAY#2,"","T1500V3BC8C8MS T15@aV3BC8C8MS8C8B8BC8M8C8 "T150V4C1","T150V5C1"

ステンドグラス ■埼玉県・田中英二(18歳)

田中グン(M)の作品は、お絵描きプログラ

ムの一種。まず、マウスの左ボタンを押しな

がら線を引いて何かの形で囲み、次にそのな

かでてきとうに線を引きつつ、分断します。

その後、今度はマウスの右ボタンを押しなが

らマウスをてきとうに動かすと……おお、偶

然とはいえ、確かにステンドグラス状の美し

さ。これは慣れるとちゃんと芸術できる作品。

100 GOTO90



10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:5CREEN5:5ETPAGE 1,1:CL5:FORI=0TO13:CIRCLE(16,16+I),16-I, I+2,,,1.5:PAINT(16,16+I),I+2:NEXT

20 FORI=0T05:FORL=0T02:READC(I,L):NEXTL,

I:FDRI=2T015:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:5ETPAG

30 FORI = 0TO6: READX, Y: COPY(0,0)-(32,32),1

TO(X,Y),0,TP5ET:NEXT:FORI=0T0127:COPY(12

7-I,0)-(127-I,211),0TO(128+I,0),0:NEXT;C OLOR=(15,7,7,7)

F=F+A: IFF=6THENA=1ELSEIFF=14THENA=

50 FORI=0T05:COLOR=(F-I,C(I,0),C(I,1),C(

70 DATA 112,64,72,68,34,80,8,104,34,128,

DATA 0.0.0.7.7.7.3.5.7.2.3.7.1.2.5.0.

I,2)):NEXT:GOTO40

たり、白青白 い炎がふくらんだり小さく

コンロの火 ■神奈川県・岡野健介(15歳)

最後は岡野クン(M)の美しい作品でしめく くることにしましょう。暗闇にゆれるコンロ の火。焚き火とかはもっとそうだけど、火を 見ていると飽きないですね。人間の心をくす ぐるものがあるのだ。おなじみ、COLOR 文の切り換えによるものだけど、ずいぶんい ろいろな作風があるものですな。



GOTO5EL5EIFP=1THENCOPY(128,0)-(159,15),1 TO(X,Y),,TPSFT:GOTD5FL5F5 おもちゃの汽車 大分県・福島徳島田島 F. I. S(12歳)

1 DEFINIA-Z:DEFFNR(A)=RND(1)*A:R=RND(-TI ME):COLOR15.0.0:5CREEN7:COLOR=(0.7.7.7):

2 FORI=0T03:FORJ=1T03:COLOR=(I*4+J,7-J-I

3 FORJ=0T04:FORI=1T025:X=FNR(8)+4:LINE(X +FNR(4)+J*32,8-X¥2+FNR(2))-(16+X-FNR(4)+

J*32,15-X¥2-FNR(2)),-(IMOD3+1+J*4)*(J<4)

-((IMOD3)*4+4)*(J=4):NEXTI,J 4 LINE(241,160)-(271,199),1,BF:FORX=-127

TO127: Y=SQR(128^2-X^2) *.5: LINE(256+X,96+

Y+FNR(16))-(256+X,96-Y-FNR(16)):NEXT:COP Y(0,0)-(511,211)TO(0,0),1:CL5

X=FNR(256)+12B:Y=FNR(196)+16:5ETPAGE+1

:P=POINT(X,Y):5ETPAGE,0:IFP=15THENCOPY(FNR(4)*32,0)-5TEP(31,15),1TO(X,Y),,TP5ET:

FORI=1T03: COLOR=(I*4,7-I,6-I,5-I):NEXT

J-I¥2,7-J*1.5-I):NEXTJ,I

え一、こちらも称号がたいへん。福島徳島 田島F. I. Sクンの作品は、珍しくFM音 源を使った、音だけのものです。うまいな一 と感じさせるのは、行4のRND関数で少し チューニングをずらすところ。これでぐっと オモチャ感が出ます。イマジネーションをか きたてるものであれば、音だけでも十分説得 力を持つという好例。

_MU5IC:DEF5TRA-B:DIMA(11),B(11):PLAY#2

"@9v15t250l4o7","@9V15T250L406" A(0)="E.D8CD":A(1)="EEE2":A(2)="DDD2": A(3)="EGG2":A(4)="E.DBCD":A(5)="EEE2":A(6)="DDE.D8":A(7)="C1"

FORI=ØTO3: A(8+1)="C8R8C2.":B(8+1)="G8R ":NEXT

FORI=ØTO11:_TRANSPOSE(INT(RND(1)*30)): PLAY#2,A(I),B(I):NEXT:GOTO4

60 PAINT(X,Y),INT(RND(1)*254)+2,1;GOTO20

○まず線を引き、次に部分ごとに色を変える。あーしてこ

して続けていくと、おお、美しいと断言してもいいかなあ

20 A=PAD(12):X=ABS((X+PAD(13))MOD256):Y=ABS((Y+PAD(14))MOD212)

30 IF5TRIG(1)=-1THEN50EL5EIF5TRIG(3)-1TH

AVフォーラム事務局

それにしても、最近のAVフォー ラムのプログラムが長くなったな あ。昔のページと見比べてみれば -目瞭然。

さて、そんなみんなが送ってく れる作品に対しての特典はどうな っているのかというと、それは下 の欄外記事のようになっていて3

作品採用されれば特製テレカ、5 作品採用されれば1万円以内のゲ ームソフトをプレゼントするとい うことになっている。ここから先 の特典システムがちょっとわかり づらい。称号がMSXtRに達した 者が採用されると、塾長の思案し た称号を襲名していく。これは、

その号に何本採用されようが、称 号は1つしか与えられないのだ。 この襲名が5段階に達する(つま り5月号分掲載されたというこ と)と、塾長とコルサコフ山島が気 ままに思いついたすてきなプレゼ ントが贈られる。ここまでくると、 その読者はすべての称号がなくな り、Mの称号から再スタート。こ れを、2周、3周繰り返した者に は、こちらとしてもそれ相当の待

遇をするつもりだ。過去、AVフォ ーラムで最多回数、採用されたの がRomi(25回採用された)。彼に は、師範代になってもらい今月の お題を決めてもらったりしたが、 最後に贈られたのは、超安物グッ ズだった(笑)。

ここではAVフォーラムに対する 苦情、相談、悩み、質問事をなん でも受け付けています。お気軽に どうぞ。 (ちえ熱)

EN60

50 1 INF-(X,Y):GOTO20



711=18

学の不量

GAMEテクノポリスの第3弾は美少女サスペンスAVGだ! セリフ形式 のコマンドを選択して、学校内で起きた殺人事件の謎に迫るんだ!!

GAMEテクノポリス 203-3435-0834 発売中

圖×3 対応機種 M532/2+ VRAM 128K セーブ機能 ディスク

外付けドライブ不可

3日間で、この事件を解決できるか……!?

主人公(名前を登録すること ができる)の通っている、私立 花乃闌高校の体育倉庫で、蒔絵 という女性徒が死んでいた。主 人公は、その現場の第1発見者 の1人で、事故死としての学校 側の処理に疑問を抱いていた。 その事故(事件?)から約1週間 後、アパートで1人暮らしをし ている主人公の隣の部屋に、須 藤姫香という美女が引っ越して きた。姫香は、主人公の通う高 校の産休補助教師というふれこ みで派遣されてきた私立探偵だ

ったのだ。ある偶然からそのこ とを知ってしまった主人公に、 姫香は秘密の厳守を約束させる と、調査に協力して欲しいとい ってきた。この調査に使える日 数は、たったの3日間だけ。4 日目には、本物の産休補助教師 がきてしまうのだ。主人公は姫 香に、ある報酬(現金か、それ以 外のモノ♥かを選択できる)を 約束してもらって、調査に協力 することになった。あれは、事 故か事件か……? 事件だとし たら、真犯人は……? 主人公



○彼女が体育倉庫で死んでいた蒔絵さんだ 主人公とは半年前までは恋人同士だった

と姫香は、3日間(調査が順調な らば、2日間でも解決すること が可能だ)で、その事件を解決す ることができるだろうか?



格

価

7.800円



コマンドはセリフを選ぶんだ!

このゲームでは、主人公のセリフがそのままコマ ンドになっている。だから、主人公への感情移入 が容易で、ストーリーそのものにも熱中できるの だ。ちなみに、セーブは3か所まで可能だぞ。



○これが全体画面だ。[1]の印を選択すると、別のコマンド群 が表示されるぞ。とうぜん♡♡シーンもセリフで進行させる

主人公は自分1人だけではなく、探偵の姫香、親友の矢萩、殺 された蒔絵の妹の伊万里の中から1人を、パートナーとして調 査に協力させることができるんだ。誰とパートナーを組むかに よって、行ける場所や集められる情報が違ってくるぞ。



組める場所は屋上だよ









○矢萩とパートナーを組んでいる と女生徒からの情報を集めやすい













バージョンがある



○伊万里とパートナーを組んでいる と、どこでも情報を集めやすいんだ







711E

ジョーカー

バーディーソフト 全03-3695-7370 発売中

VRAM 128K セーブ機能 ディスク 価 格 7.800円

黒い魔術によってよみがえりつつある邪悪なる神「ジョーカー」とは何者なのか? ハードボイルドタッチのミステリーAVG『ジョーカー』の前編。

20年前に封印されたはずの「大いなる厄」が……

事件の発端は、アメリカ西部のある村で白い魔術の祈禱が行われたことにあった。未来を予知するための儀式……白い魔術は巫女のラウラとインディアンの血をひく主人公ワイルドのだ。実は20年前にも同じことが起きていた。どうやら「大いなる厄」の封印がとけてしまったらしいのだ。ワイルドは「大いなる厄」の復活を阻止すべく旅立った。このゲームは、「ジョーカー」シリーズの前編にあたり、近日

発売予定の「ジョーカー2」とセットで遊ばないと謎は解明されない。全体に漂うミステリアスな雰囲気の中で、からみあった謎をほぐしていこう。



●コマンド画面。流れによっては選択肢が増えることもあるのでいろいろやってみよう



○ちょっと気が強いタイプの子



日とディスクドライブの程二

フル装備になったMSXをでき るだけ初心者の人に体験してほ しい。というわけでモニターを 募集。先月の募集に応募券が必 要となっていたけど、広く受け つけたいので応募券は必要なし。 出しちゃった人ごめんなさい。

●お願い

①今後のターボ日関連、あるいは付 録ディスクの発展のために、機械を

もっていず、しかもパソコンは初め てという方が対象。そのほかの方は ご遠慮ください。

②モニターは数回のレポートをお願 いします。レポートはMファン誌上 で発表予定。採用者の方には掲載時 に規定の謝礼進星。

※選定はみなさんのメッセージをも とに編集部で行います。また、しめ 切りは5月8日必着とします。

●応募ルール

応募には官製ハガキを使用してく ださい。また、以下の5項目につい て記入してください。 ①モニターを希望するほうの名前 (赤字で書いてください) ②名前·郵便番号·住所·電話番号 (都道府県とふりがなも)

③応募の動機④年令と学年(職業) **⑤MSX・FANへのメッセージ** ●送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FAN編集部」 モニター係

パナソニック/新ターボ日本体(FS-A1GT)



昨年の11月に発売になった新ター ボRの本体。MIDIの機能がついた り、「MSXView」が内蔵され、メモリ が512KBということなし。モニター として貸し出しをするので、その体 験レポートをお願いする。

提供/松下電器産業

日)ソニー/3.5インチ外づけディスクドライブ(HBD-F1)



約15%の読者の方がまだ ディスクドライブなし、と いう事態なので、特にそう いった人にモニターしてほ しい。ターボRと同様に貸 し出し、レポートを依頼。

提供/ソニー



月にひきつづき、プレゼント を用意した。つづきなので番号 も13番から。エニックスさんか らのプレゼントもあるよ!

- くわしい応募方法に入るまえに注 意点を3つ。
- ①今年は今月と来月の2か月連続企 画なので、応募券は先月のも使える。
- ②応募券は2枚あるので、2つ応募 できる。
- ③しめ切りは5月8日必着。

というぐあいだ。以上の点を頭に 入れたうえで以下の方法で応募して

応募ルール

応募には官製ハガキを使用し、応 募券をかならずし枚はって投函のこ と。また、以下の5項目について記 入もれのないように。

①ほしいプレゼントの番号と名前 (赤字で書くこと)

②名前・郵便番号・住所・電話番号

(都道府県とふりがなも) ③所有機種(MSX1・2・2+・タ ーボRのST、GTを書く) ④年令と学年(職業)

⑤MSX・FANへのメッセージ

送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX·FAN編集部」 5周年係

(13)グラフィックボール



マウスをひっくり返 したトラックボール。 マウスより場所をと らないのが利点。

2名様

提供/ソニー

(14)パックマニア



あのバックマンがジャ ンプ技を覚えて敵キャ ラから逃げまわる。 M SX2・ディスク版。

] 名様 提供/ナムコ 15)ディスクステーション3号



「ぎゅわん自己」のデモ、 レトロの「ゴジラく ん」など満載。MSX 2・ディスク版。

1名様

提供/コンパイル

(16)ファンダムライブラリー**の**



「たこの海岸物語2& 3」「まものクエスト」 他全50本。MSXIと2 混合。ディスク版。

23名様

提供/徳間書店

17)ファンダムライブラリー**⑤**



「激走レーシング」「大 ライフゲーム」他全50 本。MSXIと2混合。 ディスク版。

提供/徳間書店

(18)麻雀クエスト



タイト一の人気ゲームを 完全収録。お待ちかねの シーンがたっぷり。VHS ビデオ。

2名様 提供/ポリスター

[19] マリンスライムぬいぐるみ



かわいいスライム のぬいぐるみ。手 のひらサイズより ちょい大きめだよ。

3名様

提供/エニックス

ドラゴンクエスト V』

▼日冒険の旅



「ドラクエV」 の発売はまだ でも、前祝い ってことで。

10名様 提供/エニックス

コナミ・人気キャラ大集 合テレカ



ペンギンをはじめとす るコナミキャラがいっ ぱいのテレカ。これは 値打ちもんだな。

5名様 提供/コナミ

武者』のテレカ



スーパーファミ コンで発売予定 のRPGのテレカ。 シブイね。

提供/ポリスター

『ドラスレ英雄伝説』の レポート用紙尺ノート



先月につづくレポ ート用紙とノート だけど、かっこい いのはこっちだな。

5名様 提供/日本ファルコム

BAND う。う。 I. DAN 特製記念ステッカー



じつはちょっとまえにち ょっとだけ作ったヤツな んだって。近々新譜も出 るしファンはほしいよね。

20名様

提供/ボニーキャニオン

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された 方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。



ほいほい、ぱおぱおでござる。 みんなはどうしてるかな? M SXを取り囲む状況は予断を許 さないけど、ぱおぱおは元気で ある。

さて、「三国志III」は困った問題である。これまで「三国志」の歴史を見ていると、MSXというのは貢献していたと思うんだよね。今になって、PC-98主導で開発したからって、MSXを見捨てていいものだろうか。会社は大きくなる一方で、それ自体ゲームソフト業界への貢献

という意味ですばらしいわけではあるけど。って、光栄さんに文句があるわけじゃないんだけど、思うのは最近、パソコンソフト業界がじりじりとパソコンよりもゲーム機のほうに目が行ってるって感じなんだよね。

よく、MSXではエッチなソフトばっかりっていうでしょ。でも、これって、98業界でも最近いわれ始めているんだ。ま、次元はMSXとはちょっと違うんだけど。でも、最近ゲーム機用ソフトの発売を自社でやって

今月の移植希望ゲーム ベスト20

	順位	前回順	位 ゲーム名	メーカー名	*	票数
	1	1	三国志Ⅲ	光栄	Р	145
	2	3	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	80
	3	_ 2	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	Р	77
	4	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	51
	_5	10	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	40
	_6	8	ストリートファイターII	カプコン	Α	38
	7	9	A. III. A 列車で行こう	アートディンク	P	31
	8_	13	ドラゴンナイトⅢ	エルフ	Р	30
	8	5	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	30
	10	28	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	日本ファルコム	Р	25
	11	11	ブランディッシュ	日本ファルコム	Р	24
	12	7	大戦略 [[['90	システムソフト	Р	19
	13	14	ランス3	アリスソフト	Р	17
_	14	6	シムアース	イマジニア	Р	16
_	15	17	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	15
_	16	18	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	13
_	17	_ 11	ダイナソア	日本ファルコム	Р	12
_	18	16	ジーザスⅡ	エニックス	Р	11
_	19	18	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	Р	10
	20	23	シャングリラ	エルフ	Р	8

■1992年3月号アンケートハガキ1000通より集計 ※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示しますなお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

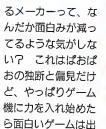
ランキングの顔ぶれが変わってきたぞ



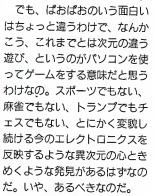
●ダントツ I 位の「三国志Ⅲ」だが……。画面はPC-98版のもの



●「ドラスレ英雄伝説II」は移植できなくないと思うがね。画面はPC-88版のもの



せなくなる、と思う。面白い、 というのはいろいろあるんだけ ど、ゲーム機はなるほど音もい いし、絵もきれいでCD-RO Mだったら、アニメーション、 ビシバシでしょ。だから、面白 くなる、というのはあるわけ。



だが、ゲーム機はとにかく、 ある程度の量がさばける、とい うのが前提になるから冒険はで



●ガイナックスの新作「ふしぎの海のナディア」。「サイメビ」同様、グラフィックは美しい。画面はPC-98版のもの

きない。冒険のないところには 大きな、びっくりするような進 展はない、といっていい。ゲー ム機には、パソコン業界で売れ たものを、移植してればいいん じゃないか。ユーザーはただた だ受動的に楽しんでるだけなん だから。パソコン業界とそのユ ーザーのように、一緒に新しい 試みを成功させよう、なんて心 意気は期待できないんだからね。

これは、ゲーム機のユーザーをばかにしているわけじゃない。もともとそういう立場なのだ。でもパソコンの場合は違うと思う。と書いてきて、これはぱおぱおの勝手な思い込みに過ぎないのだろうか、という気がしてきた。みんなはどう思う? MSXユーザーは、ただただ受動的に面白いゲームが出るのを待ってるのですか?

移植希望ゲーム累計ベスト10

前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	1516
2	シムシティー	イマジニア	ΡG	975
3	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	641
4	ダイナソア	日本ファルコム	Р	641
6	大戦略田'90	システムソフト	Р	591
5	プライ下巻完結編	リバーヒルソフト	Р	495
7	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	Р	475
8	ファイナルファイト	カプコン	GA	378
10	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	369
12	ストリートファイター	カプコン	GA	367
	1 2 3 4 6 5 7 8	1 サイレントメビウス 2 シムシティー 3 ドラゴンクエストIII 4 ダイナソア 6 大戦略III'90 5 プライ下巻完結編 7 ロードス島戦記II 8 ファイナルファイト 10 ファイナルファンタジーIV	1 サイレントメビウス ガイナックス 2 シムシティー イマジニア 3 ドラゴンクエストⅢ エニックス 4 ダイナソア 日本ファルコム 6 大戦略Ⅲ'90 システムソフト 5 プライ下巻完結編 リバーヒルソフト 7 ロードス島戦記Ⅱ ハミングバードソフト 8 ファイナルファイト カブコン 10 ファイナルファンタジー▼ スクウェア	1 サイレントメビウス ガイナックス P 2 シムシティー イマジニア PG 3 ドラゴンクエストⅢ エニックス G 4 ダイナソア 日本ファルコム P 6 大戦略Ⅲ'90 システムソフト P 5 プライ下巻完結編 リバーヒルソフト P 7 ロードス島戦記Ⅱ ハミングバードソフト P 8 ファイナルファイト カプコン GA 10 ファイナルファンタジー▼ スクウェア G

■1991年 | 月号より1992年3月号までの集計

オンセール

発売中のNewソフトを再チェック!

もうすぐくる新作ラッシュを前に、今回 のオンセールもおとなしめに4本。いつ もどおり売り上げのトップ10とユーザー の主張も、しっかりとあるのだ。

(記号の意味) 無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボ 日専用、▲はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、「アのつい たソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDI はMIDIにそれぞれ対応して います。なお、ソフトペンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

2月1日から2月29日までに発売されたソフト

2月13日 サウルスランチVol.6(D)/ビッツー/3,400円 17 15日 DPS SGset3(D)/アリスソフト/6,800円

17日 エル(ロ)/エルフ/7.800円

美少女大図鑑(D)/サンタ・フェ/6,800円 27日



サウルスとグラフサウルスのデータ集。自分で データをいじることもできる



○近未来が舞台のハードボイルド美少女AVG 「エル」。 スプラッタありエッチありのエルフの 最新作。4月号FAN・NEWSで紹介済み

2月のソフトセールスTOP10

先月1位におどり出た「幻影 都市」だが、あっというまにフ位 転落。かわりに上がってきたの が『ピンクソックスフ』だ。この ほかにも 「ピンクソックス」が2 本ランクインでまんじゃら。

月 の F

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
1	1		ピンクソックスフ	ウェンディマガジン
1	2	-	DPS SG set3	アリスソフト
`	3	2	ピンクソックス・マニア	ウェンディマガジン
1	4	3	ロイヤルブラッド	光栄
>	5	5	ピーチアップ総集編 II (笑)	もものきはうす
→	6	6	信長の野望・武将風雲録	光栄
1	7	1	幻影都市	マイクロキャビン
1	8	-	闘神都市	アリスソフト
1	9	_	ピンクソックス・プレゼンツ	ウェンディマガジン
1	10	-	ジョーカー	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(J&P渋谷店調べ)

ユーザーの主張 今月のテーマ「オイラの私的ゲーム通信簿」

ゲームソフトには、おもしろい ものもあればつまらないのもあ**る** わけで、実際にソフトを買って遊 んでみないとアタリハズレはわか らない。おもしろそうだと思って 買ったソフトが、実はものすごく つまらないものだった……なんて 経験ないかな? そこで今回は 「オイラの私的ゲーム通信簿」と題 し、自分の遊んだゲームについて 評価してもらったので発表したい。 ではでは読んでちょ。

●88ユーザーの友人から「おもし ろくないからやめとけ」といわれ たけど、1月4日に『ブライ上巻』 を買いました。飯島氏のシナリオ は見事だし、オープニングはまる で映画を見ているようで、荒木さ んと姫野さんによるグラフィック はキレイでドットのあらさを感じ ませんでした。また、音楽もよく、 とくにボスの登場時なんてSHO WーYAの持ち味がぞんぶんに発 揮されていて、すばらしかったで す。ゲームシステムという点でも、

『エメ・ドラ』のようにシビアすぎ ず、大変おもしろかったです。〈大 分県・オタッキーAFAクン〉

「ブライ上巻」に関するものはほ かにもたくさんあったけど、どの ハガキも、わりに評価が高かった。 「下巻」発売前に「上巻」を遊んでみ るといいかもしれない。

さて、つづいてはいまゲームシ ステムがシビアだといわれた「エ メ・ドラ』についてだ。

●『エメラルド・ドラゴン』は、マ ップが広くてイベントも多く、と にかく長いRPGだ。グラフィッ クはキレイだし音楽もさわがしく なくていいんだけど、とことん遅 い。あまりの遅さに、もうプレイ したくなくなった。このぶんだと 『ヴェインドリーム』も不安だ。で も、レベルアップが楽でうれしい。 〈大阪府・はっしんクン〉

グローディア側も、『ヴェインド リーム」は「エメ・ドラ」以上にいい 作品にしようとがんばってるから きっと大丈夫。期待していよう。

●「信長の野望・武将風雲録」は、 もう何もいうことがないくらい最 高におもしろい。100点満点をあげ てもいいですね。〈神奈川県・溝口 弘弥クン〉

これに似た意見も多かった。い つもいいゲームを提供してくれる 光栄には、ぜひぜひ「三国志Ⅲ」も 発売してもらいたいものだ。つぎ は「幻影都市」についてふたつばか り紹介しよう。

- ●「幻影都市」で、いちばんすごい のがキャラの細かい動きだろう。 自分たちが、いまどんなかっこう をしているかがよくわかる。人間 関係も複雑で、そこがまたいい。 気になるところといえば、いつも 3人で行動するため動きにくいし、 行動範囲もせまい(ように感じる) とこ。あと、最後の敵に石化の術 が効くのは問題だノ〈兵庫県・石井 順治クン〉
- ●かなり風変わりなストーリーだ った。キャラクタの細かい動きや 演出は感動もので、VRシステム はやっぱりスゴイなと思った。ぜ

いたくをいえば、戦闘時に大きな キャラが出てきてもスピードが遅 くならないといいんだけどなあ。 それと、音楽はやっぱりMIDI で聞きたい//〈群馬県・幻ちゃん〉

と、まあ「幻影都市」の評価も抜 群だ。つぎは「プリメ」や「シムシテ ィー」発売後に、またこの企画をや ってみようと思う。なお、今月八 ガキが採用された人にはMファン 特製ブランクディスクを発送する。

次々回フ月号のテーマは「なん でもゲーム自慢」だ。例えば、「幻 影都市」を1日で解いたとか、指1 本で「パロディウス」を全面クリア できるとか、「激ペナ」で目をつぶ ったまま完全試合を達成したとか、 足でマウスをあやつり絵を描くこ とができるとか、なんでもけっこ う。どんなことでもいいからハガ キに書いて送ってもらいたい。締 め切りは4月末日(必着)で、発表 はフ月号の予定。いったいぜんた い、どんなゲーム自慢のお便りが とどくことやら。では、ではでは なのだ。 (ときちゃる)

「ユーザーの主張」への お便りはこちらへ/

〒105 東京都港区新橋4-10-7 MSX・FAN編集部「5月号ユーザーの主張」係

COMNG

新作ソフトを先取りチェック!

500N



巻頭にページを持って いかれ、なんともさび しいかぎりではあるが、 『らんま1/2』と『ピンク ソックスB』の登場で、 新日プロの闘魂三統士 よりも熱く燃えるカミ ングスーンなのだ。さ あ、新作のムーンサル トを、ニールキックを、 STFをうけてみろ
//

人気アニメがターボRにやってきた らんまる飛龍伝説

- ■ボーステック
- **■ 2 3 3 7 08 4 7 1 1**
- ■6月下旬発売予定

媒	体	200		
対応機種		ASK R		
VRAM		128K		
ジャンル		アドベンチャー		
価格 12,800円				
マウスに対応				

先月号でチラッとお知らせし た『らんま1/2』の続報だ。

いまさら説明するまでもない が、この作品は高橋留美子原作 の人気コミックをゲーム化した もので、単行本に収録されてい る「飛龍昇天破」という話がもと になっている。

プレイヤー扮する早乙女乱馬 は、水をかぶると女の子に変身 してしまうというヘンテコリン

な体質の持ち主だ。そんな彼 (パ)と、いいなずけでもある、 あかねがその他モロモロの登場 人物とともに、全4章にわたっ てドタバタAVGを繰りひろげ るんだから原作のファンにとっ ては(とらなくても)たまらない 1本である。

操作もかんたんで、画面トに ある「見る・移動・道具・会話」 の4種のアイコンを選ぶだけ。 だからアニメを見る感覚でスト ーリーを楽しむことができそう だ。もちろん「らんま」に必要不 可欠な格闘シーンも用意されて いて、パンチや蹴り、足払いの ほかにも、天津甘栗拳、飛龍昇 天破といった奥義も使えるそう である。



はMSXのためにすべて描き直 しをし、BGMもおなじみのも のが約30曲収録されるとか。編 集部には、まだゲームの遊べる サンプルがとどいてないが、こ の画面写真を見ればその力の入

り方もわかるとい うもの。ターボ日 ユーザーは発売が 待ちどおしいね。



移植とはいえ、グラフィック





○高橋留美子 小学館・キティ・フジテレビ

まなみ・さやか・ゆかの卒業式 ピンクソックス8

- ■ウェンディマガジン
- **■ 2** 03 3780 6570
- ■4月下旬発売予定

媒	体				
対応	機種	M5X 2/2+			
VRAM		128K			
ジャンル		ディスクマガジン			
価	価格 8,400円				
初回分のみB.400円パズルつき それ以降は6.800円					

全国のピンクソックス信者の諸君、お待たせ〜。発売がのびのびになっていた「〜8」が、ついに出ることになったのだ。前作から約半年ぶりの復活に、まなみ・さやか・ゆかのピンクソックスギャルズ3人娘は元気いっぱいおっぱいで今回もサービスしてくれるようである。

サービスといえば、今回はディスク4枚組の超豪華版になる 予定とのこと。いままで2枚組 さて、かんじんの内容についてだが、全部でアつのコーナーが入る予定だ。かんたんに紹介すると、原生動物(アメーバとかのことね)を進化させて人間の女の子に育てるアクションSLG「シムガール」を筆頭に、シンデレラのパロディの「世界名作劇場。 そして「準

劇場」、そして「濡 れたガンキャノ ン」の最終回に、 「ハーフタイムラ



バー」、「どしふん」、「おたより」 といったレギュラーものと、15 パズル的なゲームの「小さな穴 からコツコツと」といったとこ



○このキレイなおねーちゃんは「シムガール」で、みごとに育てたときのもの

だ。なお、「ピンクソックス」シ リーズは今回が最終号になる。 この作品は、まなみ・さやか・ ゆかの卒業式でもあるのだ。



○「世界名作劇場」はシンデレラの巻。どんな展開になるのやら。ワクワク……

MFORMATION

STATE OF THE PARTY OF THE PARTY

ゲームイベント

開発状況

■日時/4月25日出13:00~、15:00~ 4月26日日13:00~、15:00~

■場所/大阪J&Pテクノランド1階

最近Mファンの巻頭を独占しているマイクロキャビンが、大阪でイベントを開催することになった。場所は、去年のMフェスでもおなじみの大阪は日本橋にあるJ&Pテクノランドで、4月25日(土)

なじみの大阪は日本橋にある」& Pテクノランドで、4月25日(土) と28日(日)の2日間にわたり、そ れぞれ2回ずつの全4ステージが 予定されている。 目玉となるのは『プリンセスメ

目玉となるのは『プリンセスメーカー』と『キャンペーン版大戦略II』の遊べるバージョンの公開だ。とくに『プリメ』のほうは、横山智佐ちゃん演じるプリンセスの声を、キミ自身の耳で確認できるチャンスである。また、『幻影都市』

『サーク・ガゼルの塔』は、マイクロキャビンのゲームスタッフである新田さんと瓜田さんもかけつけるそうで、MIDIによる演奏などが予定されている。

そのほかにも、クイズ大会や質問コーナー、プレゼント抽選会などもあり、楽しいイベントとなりそうだ(『プリメ』のプロデューサーである、ガイナックスの赤井孝美氏のサイン色紙のプレゼントもあるとか)。こんな楽しいイベントをマイクロキャビンだけにやらせておくわけにはいかない、というわけで、わがMファンも強引に特別参戦をする予定でいる。ぜひと

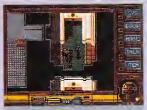


サーク・ガゼルの塔



も、みんなで「1、2、3、ダ〜!!」 をやろうではないか。

なお、このイベントに関する問い合わせは、☎0593-51-6482(マイクロキャビン)、もしくは☎06-634-1211(J&Pテクノランド)まで。



幻影都市



プリンセスメーカー

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味♡無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXター ボ只専用、▲はMSX2/2+用だがターボPの高速モードに対 応。また、「JのついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、 MIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー 武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は3月18日現在のものです/

■ソフトと本 ※媒体のPはROM版、Dはディスク版です。

		※媒体のHはHUM版、Dはディス	ン放で9	٥	
発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格	発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	2日 2日 2日 2日 4日 上旬 中旬	▲ヨーロッパ戦線(P)/光栄/12,800円回 ▲ヨーロッパ戦線(D)/光栄/12,800円回 ▲ヨーロッパ戦線(D:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円回 ▲ヨーロッパ戦線(D:サウンドウェア付き)/光栄/15,200円回 バーディーワールド(D)/バーディーソフト/5,800円MIDIコン(D)/ビッツー/9,800円回回 ▲ピラミッドソーサリアン(D)/ブラザー工業/3,800円回 サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円回回	6月	8日 上旬 中旬 下旬	MSX·FAN7月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)』 μ·SIOS S2/13(D)/ビッツー/19,800円図 ⑩□ シムシティー(D)/イマジニア/価格未定図 ★らんま½(D)/ボーステック/12,800円図
	中中中下下下下	★μ・SIOS S3/02(D)/ビッツー/29.800円 MDD ピンクソックス8(Dジグソーパズル付き)/ウェンティマガジン/8,400円 MDD *** ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/8,800円 スーパーパトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定 D ジョーカー II (D)/バーディーソフト/7,800円 ●エアホッケー(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円 ●シューティングコレクション(要:MSX-GUN)/アスキー/2,980円	フ月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(□)/アスキー/価格未定 YUKA・ゆかのフシギな体験(□)/ウェンディマガジン/価格未定 『ヴェインドリーム(□)/グローディア/価格未定 『麻雀悟空・天竺への道(円)/シャノアール/9,800円 『倉庫番リペンジ・ユーザーの逆襲編(□)/発売元未定/価格未定 ●フンダーボーイII モンスターランド(円)/日本デクスタ/7,800円 ジンセサウルス Ver.3.0(□)/ビッツー/12,800円 『コロール(□)/マイクロプローズジャパン/価格未定 エリート(□)/マイクロプローズジャパン/価格未定 エリート(□)/マイクロプローズジャパン/価格未定 エリート(□)/マイクロプローズジャパン/価格未定 アリート(□)/マイクロプローズジャパン/価格未定 アリート(□)/マー・フェー・フェー・フェー・フェー・フェー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファー・ファ	
5月	8日 上旬 20日 中旬 28日 下旬	MSX・FAN6月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪ ▲プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円♪ ▲キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/8,800円♪ ▲ピラミッドソーサリアン(タケル版)/ブラザー工業/3,500円♪ μ・SIOS K3/04(D)/ビッツー/9,800円 №0 ウェンディマガジン美少女アルバム(本)/徳間書店/1,380円(税込) ブライ下巻完結編(D)/ブラザー工業/価格未定♪ 龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪	未定	アリ	・ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円レシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円で ・パープロコレ3(本)/徳間書店/1,980円(税込)

※注1……『ピンクソックス8』(ウェンディマガジン)は、初期発売分のみジグソーパズル付きで8,400円。以降は、パズルなしの6,800円。

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー

シニリアが遠くなる意識のなかで思いだしたのは、遠い日のおさななじみのぬくもりだったのだ。しかし、彼との思い出は、シリニアの両親がいなくなる何年も前にさかのぼることなので、もうほとんど何もおぼえていない。名前すら思いだせない……。でも、こうしてルーシャオの傷の手当てをしている彼のぬくもりだけはおぼえている。今はそれだけで十分なのだ。シニリアは、ほんのひととき両親をさがしていることもわすれ、しあわせな時間を過ごしているのだった。



	スーパー付録ディスク N	MAY. 1992	DISK#8
媒 体	200	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ ∰ B	実質収録バイト数	1.646.592バイト
VRAM	128K	ターボ	Rの高速モードに対応

ディスクの起動と基本キー操作の方法

---- 使用上の基本的な約束

付録ディスクは、原則として「書きこみ禁止」(ライトプロテクトタブが開いている状態)にして使用してください。ちょっとしたことで、ディスクのファイルの一部、または全部を壊すことにならないともかぎりません。十分注意してください。

----- 付録ディスクの起動

市販ソフトと同様です。ディスクをセットして、リセットするか、電源を入れるかすると、タイトル画面(右上の写真)が表示されメロディが流れます。内蔵ソフトが立ち上がってしまう機種では、内蔵ソフトのメニュ

ーで改めて「BASIC」を選ぶか、DELキーを押しながら起動しなおしてください。内蔵ソフト切り換えスイッチがあれば「切」で起動してください。

------ タイトル画面

タイトル画面ではカーソルキーで画面位置の補正ができます。 ESCキーを押すと、もとの位置にもどります。スペースキーを押すとBGMが止まり、しばらくして大メニュー画面(右下の写真)が表示されます。

———— 大メニュー画面

点滅カーソルを行きたいコー ナーロゴにあわせてスペースき ーを押すと、そのコーナーの説 明画面になります。

--- 説明画面と各コーナー

どのコーナーの説明画面でも、 ESCキーを押すと瞬時に大メニュー画面にもどります。説明 画面でスペースキーをすと、そのコーナーのタイプによって反 応が異なります。A、B、Cの 3つのタイプがあります。

Aタイプ=小メニュー画面に進みます。カーソルキーの上下で項目を選び、スペースキーを押すと項目の説明が表示されます。さらにスペースキーを押すと、プログラムの実行です。実行するプログラムが1本のときは、説明画面から直接プログラム実行へ進むコーナーもあります。

Bタイプ=説明画面から大メニュー画面にもどります(収録ファイルの紹介だけです)。

Cタイプ=スペースキーを押すたびに、メッセージやCGが次々に表示され、終わると大メニュー画面にもどります。 ESCキーを押すと、そこから大メニュー画面にもどります。別に収録ファイルがあったり、例外的なキー操作をしたりする場合は、画面で指示しています。なお、カーソルキーの上で前ページにもどることもできます。

---- その他

起動時に、カーソルキーの上を押したままにしていると、タイトル画面表示を飛ばします。



○今日から新作ゲームを紹介する。「カミングスーン」のコーナーも仲間入りしました

記動時に押して 113 × メインドニュー画画 ((十句スティック)) もとにもとじる 項目選択 SPACE (トリカーA) 項目決定、実行/次ペジ〉 ※ジョイスティック(ホートの)でも使えます

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP) / TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ) / MAIN MENU CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=山藤武志(STING) / DISK MAKER=化成パーペイタム(株) / SPECIAL THANKS TOウインキーソフト+アスキー+松下電器産業+ビッツー+リパーヒルソフト+マイクロキャビン+ガイナックス

付録ディスクを 解凍する方法

今月は圧縮プログラムの入っ ているコーナーが多く、解凍す る必要があります。よく読んで 作業を進めてください。

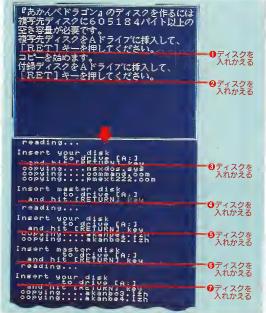
ここではオールディーズに収

録の「あかんベドラゴン」を例に 説明します。まず、フォーマッ ト済のディスクを用意してくだ さい。そして、オールディーズ を選びスペースキーを押すと左

下の写真のような画面が出ます。 あとは画面の指示に従って作業 を進めれば、実行用ディスクが できあがります。

途中、フか所でディスクを入

れかえますので大変時間がかか ります。他のコーナーの解凍作 業も、ディスクを入れかえる回 数こそ違いますが同じ作業で解 凍することができます。





王号一义ツセーダへの郊処僚

解凍作業はほとんどオートです が、画面のメッセージに従って 作業を進めないとエラーが出ま す。また、フォーマット済のデ

ィスクはライトプロテクトタブ を閉めた「書きこみ可能」状態 で使用してください。開いた状 態で使用するとエラーが出ます。

◆複写先のディスクがフォーマットされていない

何かのデータが入っていたり、 フォーマットされてないディス クで解凍作業をすると、右の写 真のようなメッセージがでます。 これは、解凍先ディスクの容量 不足です。フォーマット済のデ ィスクを用意してください。



の指示にしたが

◆ディスクの入れかえを間違った

画面で指示された通りにディス クの入れかえをしないとエラー メッセージがでます。もしも、 File not found in ~ という メッセージがでて解凍作業が止 まってしまったら、それはディ スクの入れかえを間違っていま

す。こんなときは、「F5」キー を押して最初から解凍作業をや り直してください。

File not found in 18

○これがエラーメッセーシだ



ストラビンスキーによれば、すべての音楽はバッハに帰る べきである。徹夜明け/わたしはおうちに/帰りたい。

ファンダム

遊んだあとCTRL+STO Pして、F9キーを押すと Type-A.xB

という文字が出て、リターンキ 一を押すと、小メニューにもど れます。ただし、場合によって 正常に動かないこともあります。 変だと思ったらリセットしてく ださい(ただし、小メニューのコ ーナーロゴは表示されなくなっ たり、別のものになったりする ことはあります)。

一部のプログラムは、ターボ 日では高速モードになります。 しかし、付録ディスクはDOS 1. Disk BASIC Ver.1.0± で動いているので、高速モード になるプログラムを途中で止め

た場合、「高速モード」であって t, Disk BASIC Ver. 2.01 の命令は使えなくなっています。 また、この状態でディスクを

フォーマットすると、正常にフ オーマットできません。ディス クをフォーマットするときは、 いったんリセットしてください。 ⇒遊び方・解説は35ページから ファンダム・サンプル

スーパービギナーズ講座で使 用しているサンプルプログラム を2本収録しています。

⇒解説は48ページ

オマケ

ギターシミュレータ「西洋弦 楽器」(KANU-SAN 92SO FT)を収録しています。 ⇒使い方は45ページ



AVフォーラムが走りだして2年と 5か月。あいかわらず変わらない作 品のテンポ。これだからおもしろい。

設定に時間がかかる作品など は、実行するまえにターボトか どうかをチェックしてターボA なら高速モードに切り換えるよ うにしています。左の「ファンダ ムGAMES」での注意事項を よく読んでください。

作品紹介が終わると、また小

メニューにもどってきますが、 今回はFM音源を使った作品が あるので、その特性上、そのま まほかのプログラムを実行しよ うとすると正常に動かないこと があります。AVフォーラムか らほかのコーナーへ行くときは いったんリセットしてください。



当音楽館に寄せられるオリジナル・ コンピュータミュージックの数々は ますます先端へ向かって走っている。

FM音楽館の小メニューで曲 を選んだあとは、CTRL+S TOPで中断できます。F9キ 一で戻ります。

FM音源の拡張BASICの 特性上、FM音源を使用しなが らいろいろなプログラムを実行 していると正常に動作しなくな

ることがあります。

また、『EXIT OF LI FE』は、ターボ吊にかぎり、メ ニューから呼び出したり、標準 モードで聴くとなぜか演奏が微 妙におかしくなります。ターボ Rの高速モードで、直接ファイ ルを実行して聴いてください。



今月のオールディーズに収録した『あかんベドラゴン』は、1988年の夏にウインキーソフトから発売されたシミュレーションゲームです。かわいいキャラクタがくりひろげる戦闘シーンは必見ですよ。

「あかんべドラゴン」©ウインキーソフト



かわいいSLGの始まりだ

あかんベドラゴンと仲間の5 匹の動物たちが力をあわせ、敵 のキング(ボス)をたおすことが 目的の面クリア型シミュレーシ ョンゲームなのだ。

ゲームは、マップ画面での移動と戦闘シーンでの戦闘を交互にくりかえして進行していく。マップ画面で戦略を練り、アク

ションの戦闘シーンで決着をつける。敵のキングをやっつければ面クリア。逆にあかんペドラゴンが負けると、仲間の動物が残っていてもゲームオーバーになってしまう。全5面をクリアすればエンディングだ。また、戦闘のときなどに音声合成でしゃべるキャラクタにも注目/

最初に選べるモードは4つ

「NEW GAME」を選ぶと、 ゲームは1面から始まる。まずここを選ぶ。「CONTIN EW」は、2面以降でゲームオーバーになったときに選ぶと、 その面の始めからやり直せる。 「USERGAME」は自作のマップで遊ぶときに選ぶモード。「EDIT」は、マップを自作するときに選ぶモード。



●面の途中でセーブする機能はないので、ゲームを始めるときはいつも | 面からになる



○敵のボスはどの面でも顔だけのキャラクタなのでひとめでわかる



●右にいるみどり色の怪獣が、主人公のあかんペドラゴン

①現在のステージ数が表示される。写真 は1面だ。②キャラクタを移動させると 「ラッキー!」の声とともに、アイテムを 見つけることがある。その見つけたアイ テムはここにストックされる。各アイテ ムの右にある数字は現在のストック数。 ③各キャラクタの能力値が表示される。 上から、キャラクタの移動パターン、戦 闘のとき得意な地形、生命力(H.P)、スピ ード (SPD)、ジャンプカ (JMP)、攻撃力 (STR)となっている。これは、能力値を知 りたいキャラクタの上にカーソルを持っ ていき A ボタン (スペースキー)を押せ ば見られる。④戦闘シーンでの生命値は、 ハートで表示される。攻撃を受けると減 うっていき、ハートが先に無くなったほう が負け。⑤基本的にマップ画面の③とお なじもの。⑥カーソル

マップ移動

動かしたいキャラクタにカー ソルを持って行きAボタンを押 せば、移動できる範囲の色が変 わって自動的に教えてくれる。



アイテムをさがせ

マップ上にはアイテムがかく されていて、キャラクタ移動の とき偶然見つかる。使うアイテ ムにカーソルをあわせAボタン を押し、キャラクタの上でもう 一度Aボタンを押すと使える。



○左から、体力回復、スピードアップ、ジャンプカアップ、攻撃カアップのアイテム

地形を利用するのだ

各キャラクタには、戦闘を得意としている地形がある。得意な地形での戦闘のときには各能力値が向上するので、戦闘を有利な条件で進められる。

ただし、敵キャラクタにもおなじことがいえるので、自分のキャラクタが不得意な地形にいるときに攻撃されないように注意する必要があるのだ。



●あかんペドラゴンは森を得意としている

はじめてトビラCG以外にゲームのデータ が入った十字軍なのであった。

今回のトビラCGは初登場の Dr.Sが描いているのだ。

一方、ゲームデータは武将風雲録が入っている。ただ入っているだけではなくて、このデータを使って早解き大会をやってしまおうというのだ。詳しくは

歴史の散歩道を見て応募してほ しいのだが、ちょっとやそっと では解けないくらい難しい設定 になっているので力いっぱいチャレンジしないとクリアするの は難しいぞ。

⇒関連記事は22ページから



パソ通の必携フリーウェア、アーカイバの PMシリーズをフルセットで収録。

いつも付録ディスクに入っているPMextは圧縮されているものを解凍して元に戻すツール。元に戻すツールがあるならば、圧縮するツールもあるわけで、電話料金と戦うパソ通では必携のフリーウェアだ。パソ通をし

ない人もディスク容量の限界以上にファイルを入れることができるので、1枚のディスクにできる限りファイルを入れたいときには便利だぞ。圧縮ツールと合わせて使ってみよう。
⇒関連記事は94ページから

マップを自分で作れるぞ

最初に用意されているマップ は全部で5面あるけど、ちょっ とコツさえつかんでしまえばラ ク(?)にクリアできるようにな ってしまうかもしれない。

そんなときのために、自分だ けのマップを作成できる機能が ついている。マップの作成とい うとなんだか大変そうに聞こえ

るかもしれないけど、カーソル を動かして使いたい地形をポン ポン置いていくだけでスイスイ とできてしまう。

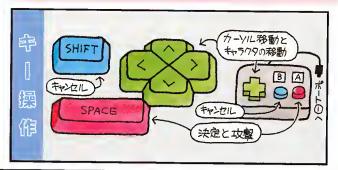
しかも、この機能を使って作 成したマップは、ディスクにセ ーブしておくことができるので 自分だけのオリジナルマップ集 もつくれちゃうのだ。



○このマップの上に好きなように地形を配置できるのだ

①このカーソルを動かして⑥から地形を 選びAボタン(スペースキー)を押し、置 きたい場所でAボタンを押せば置ける。 ②自作マップのセーブやロードはここで Aボタンを押す。「LOAD」と「SAVE」が画 面に出るので、その上でAボタンを押し て実行。③ここでAボタンを押し、あら

われたキャラクタの上でAボタン押し、 配置したいマップの上でAボタンを押せ ばキャラクタが配置される。 ④キャラク タの能力値変更はここでAボタンを押す。 ⑤マップの変更や、マップの作成を終え るときにここでAボタンを押す。⑥配置 する地形はここから選ぶ



マップの種類は全部で5つ

自作のマップを作成するとき に、背景として使うことのでき るマップは全部で5種類ある。 それぞれ色が違っているけど、

これは最初に入っているマップ とおなじものだ。でも、好きな 背景を選ぶことができるのはや はりうれしいものである。



○それぞれの背景にあわせて、配置できる地形も背景ごとに違うものが用意されているぞ

各キャラクタの設定もかえられる

自作マップの作成機能の他に も、各キャラクタの能力値の設 定を変更できる機能もあるのだ。 ただし、各キャラクタごとに能 力値の上限が決まっているから、



のまず、「CHAREDIT」を選び



○最初の能力値はこうなっているけど

ズバ抜けて強力なキャラクタを 作ることはできない。

また、各キャラクタが戦闘を 得意とする地形を変更する機能 まであるぞ。



○「CHAREDIT」画面にする



●数字の上でAボタンを押せばこの通り/

『あかんベドラゴン』の制作者・高宮成光より

あかんベドラゴン。ああ、いま思 い出しても恐ろしい。それは僕た ちにとって悪夢の日々だった。睡 魔と戦いながら、ある者は絵を描 き、またある者はキーボードをた たく。砂時計の赤い砂が、まるで 命を吸い取るようにこぼれて落ち てゆく。はつ。今、目の前に舌を 出した太めのドラゴンがっく





イラスト部門から2作品、紙芝居部門から 1作品。それに教材CGが入っているぞよ。

毎月CGをたくさん入れよう とがんばっているでおじゃるが、 今月はちょいとすくなめぞよ。 それでも、紙芝居1作しか入ら なかったはじめの頃とくらべる と確実に進歩しているでおじゃ る。

ところが、今月の解凍作業は ターボ日の高速モードには対応 していないでおじゃる。先月、 バグが見つかっていたので、今 回は見送ったぞよ。来月は対応 できるといいな、でおじゃる。 ⇒関連記事は100ページから



前号の『ソーサリアン』オープニング曲を、 より完全に近い形にしたデータを収録。

今回は「PSR-500」用のM Ⅰ □ Ⅰ データと、それに少しば かり手を加えて「OM-32L」用 にしたもの計2種類の「ソーサ リアン』のデータが入っていま す。テンポ、ボリュームを細か くいじってみたので、ずいぶん

曲らしくなったはずです。ただ し、このMIDIデータの使用 には「A 1 GT+µ・S I OS」 または「A] GT+μ·S I O S+µ・PACK」が必要なので 注意してください。

⇒関連記事は90ページから



新作ゲームのグラフィックを自分の MSXで楽しむ/ そんな夢のよう なコーナーの登場だ!/

載された写真を指をくわえて見

ているだけじゃ、あまりにもせ

今回からスタートした付録デ ィスクの超目玉コーナー。タイ トルからもわかるように、新作 ゲームの先取りをする企画であ る。とくに、これからの発売に なるゲームは、移植希望の高か ったものが目白押し。本誌に掲

つなかろう。せっかくディスク という、すばらしい付録がある んだから、そこに新作のグラフ ィックを入れちゃおう、という わけなのだ。自分のディスプレ イで、それも発売前のゲームの 画面が「生」で見られるとは、も う感激・感動もの。今月は「ブラ イ下巻完結編」、「キャンペーン 版大戦略II」、「プリンセスメー



○もうおなじみのバルバラ





●ソロマップクリア時に表示されるCG

カー」の3つの絵を収録した。 117ページの解凍の方法をよく 読んで楽しむでござる。

○インターレースで美しいプリンセスのお姿



例によって、3月情報号の解答とプ レゼントの当選者発表なのだ。ちょ っと悲しいお知らせもあったりする。

なんかわかんないけど、ハガ キがジャカジャカとどいた3月 号。正解はというと、おおかた の予想どおり「電脳学園II・ハイ ウェイバスター//』の婦警さん である。今回、付録ディスクの 容量の関係で、正解の絵がディ スクに入らなかった。いつか必 ず入れるから、今月は写真だけ でかんべんね。

で、正解者のなかから5名に ガイナックスさんのご厚意によ り特製テレカをプレゼントする ぞ。幸運なヤツらは以下の5人 だ。⇒北海道・後藤昇、富山県・ 南茂圭亮、大阪府・原田成規、 愛媛県・渡部伸、広島県・越智 大(敬称略)



●新田真子氏による婦警さんのグラフィック。う~、そそるうう……♡

C1990 GAINAX

MSXDOSI ADCOPY

MSX-DOSへの入口です。付録 ディスク収録ファイルのコピーやパ ソ天の実験をするときにどうぞ。

最近は収録ファイルがどんど ん大きくなってきたため、もは や通常には収録できず、以前は パソ天でしか使っていなかった 解凍ツールを必要とするコーナ ーが増えてきました。MSX-DOSは、この解凍ツールを使 うときに必要です。

ただし、パソ天以外でこの解 凍ツールを使うときは、付録デ

ィスクのシステムに入っている プログラムが自動的に作動させ るようになっているので、特別 な操作は必要ありません。パソ 天で実験ディスクを作成したり、 ツールを使ったりするときと、 ファンダムなどのファイルを別 のディスクにコピーするときな どに、このコーナーに入ってく ださい。



今月のMSXViewに収録されてい る「世界地図1992」は、読者投稿によ るはじめての作品です。

今月は Toxsoft クンの投 稿作品、最新の世界地図を収録 しました(国名は無記入)。

読みこみ方法です。①まず、 MSXViewを起動。②起動ド ライブを「B」に変更。 ③DAバ ーをクリックして、道具メニュ ーから「DRAW」をクリック。 **④するとViewDRAWの画面** が起動。⑤タイトルバーをクリ ック。◎タイトルメニューが表 示されるので、メニュー中の「読 込」をクリック。⑦ここで付録デ ィスクと入れかえる。〇表示さ れたウインドウの中の「W-MA P・DRW」というファイルを クリック。

⑤ここで、もう一度 Viewの実行用ディスクと入れ かえる。⑩これで最新の世界地 図が画面に表示されます。

3月号、4月号の付録ディスクに関するフォロ



●4月号「スーパー上海・ドラゴンズア イのゲーム選択の画面

- ★3月号「シャウトマッチ」は、ソニー のF500では動作しないようです。原因 は不明です。ごめんなさい。
- ★4月号のCGコンテストで、解凍し たディスクでもう一度CGを見る方法 ⇒解凍したディスクを入れ、電源を入 れるとMSX-DOSのプロンプト (A>)が表示されるので、「BASIC CG-FILER.CG4」と打ちこん でリターンキー。
- ★4月号「スーパー上海・ドラゴンズア イ」の漢字ROMのない人向けドラゴ ンズアイ・モード選択法⇔「ゲームの選 択」を選ぶと出てくるウインドウのい ちばん上をクリックすると、実際は(漢 ROMがある機種では)左の写真のよ うな文字が表示されているのです。こ こで、「〇ドラゴンズアイ」の丸の部分 をクリックして、右下のほうにある「実 行」をクリックすればOK。
- ★4月号『スーパー上海·ドラゴンズア イ」は、ターボRの高速モードだとマウ スが正常に使えません。カーソルキー で操作するか、いったん「MSX-DO S」を選んで、DOS1、標準モードで 「SHANGHA」」と打ちこみ、リタ ーンキーを押せば、マウスで遊べます。 ★4月号付録ディスクでタイトルCG を飛ばして「ゲーム十字軍」か「B:」を 選ぶと、シンタックスエラーが出ます。 この号にかぎりタイトル口目を飛ばさ ないで起動してください。すみません。

スーパー付 録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボ R 専用プログラムです。②のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に対応。 ※各コーナータイトルの②③②(は、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇒116ページ

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
スペシャル@	付録ディスクの使い 方(PII8~II9)	ウォーシミュレーションゲーム	あかんペドラゴン	AKANBE1 .LZ AKANBE2 .LZ AKANEB3 .LZ AKANBE4 .LZ	H くわしくは117ページをご覧ください。 H
COMING SOO	FAN SCOOP (P6~9)	新作ソフトの開発C G	プライ下巻完結編 キャンペーン版大戦略Ⅱ プリンセスメーカー	COMIN'S1 . LZ COMIN'S2 . LZ	H 別のディスクに、コピー、解凍して使用します。 くわしくは117ページをご覧ください。
ファンダム・GAME S偽	ファンダム (P54~68)	掲載プログラム	マウスゲーム# ●GIVE ME OXYGEN ANTORM ●TRIANS ●EXCITING SHOOT ☆ 3 0 立体 SNOW NEW TENKING ●FIELO RUNNER ● 7 - COLUMNS ★GEAR	OXYGEN FO ANTORM FO TRIANS FO EXCITING FO 30 FD SNOW FO TENKING FO TENKING FO TELO-R FO 7COLUMNS FO	55 55 55 55 55 55 55 55 55 55 55 55 55
ファンダム・サンブル プログラム®	スーパービギナーズ 講座(P48~50)	掲載プログラム	プログラムで絵を描くサンプル SCREEN 5 用の超簡易線画エディタ		
FM音楽館 (A)	F M 音楽館 (P 69~73)	掲載プログラム	図 EXIT OF LIFE 図 Ulterior motive D 爬虫類の為の行進曲 図 OPENING OF AOVENTURE OV サリアン・消えた王様の校 D A – JAX・海外パージョンの曲 図 PIPELINE	EXIT FM ULTERIOR FM MARCH FM AOVENTUR FM SORCERIA FM A-JAX FM PIPELINE FM	
AVフォーラム 🕲	A V フォーラム (P106~107)	掲載プログラム	今月の I 本「LIVE /」 規定部門お題は「試験」 図自由部門	MAY-コン1 . AV MAY-キティ . AV MAY-FREE . AV	5
ほほ梅麿の○Gコンテ スト@	ほぼ梅麿のCGコン テスト(P100~105)	掲載CG	紙芝居部門 「暗黒街の男達」 イラスト部門 「動物虐待」 「友人シリーズ I」 CG講座の教材グラフィック	RUN-CG . XB CG . LZI	H C G データ(ただし、C G ツールで読みこむことはできません) 別のディスクに、コビー、解凍して使用します。 くわしくは117ページをご覧ください。
MIDIA	MIOI三度笠 (P90~93)	MIDI音楽データ	★ソーサリアン	RUN-MIOI XB PSR-5ØØS LZ CM-32LSO LZ	
MSXView®	付録ディスクの使い 方(PI20)	MSXView用ファイル	★1992世界地図	W-MAP . ORV	
パソ通天国国	パソ通天国 (P94〜99)	PMシリーズフルセット	PMext Ver.2.22 PMarc Ver.2.00 PMsft Ver.2.00 PMCAT Ver.2.11 PMSET Ver.1.20 PMEXE Ver.2.00 PMCHGMX	PMEXT222 . COM PM . LZP	
ゲーム十字軍〇	ゲーム十字軍(P 22)	ビッツーによる十字 軍トビラCG		TOBIRA .XS7	,
	付録ディスクの使い 方(PII9)	ゲームのキャラ当て クイズ		ATE-Q'Ø5 . R ATE-Q'Ø5 . XPS	;
B:©		編集後記		B-COLON . C	
オマケ <mark>魚</mark>	ファンダムスクラム (P46~47)	読者投稿プログラム	迈 西洋弦樂器	GUITAR . FS5	BASICプログラムです
	十字軍(P24)	武将風雲録のセーブ データ	SLG実力診断用データ	SAVEDATA . LZH	武将風雲録のセーブデータです。圧縮されています。くわしくは117ページをご覧ください
	付録ディスクの使い 方(P120)	MSX-DOSの基本セットです	MSX-00S	MSXOOS . SYS	

[※]拡張子に「LZH」のつくものは、フリーウェアの「LHA」を使って圧縮したものです。なお、このツールは吉崎栄養さんの制作したアーカイパ・ソフトです。

明るいナショナル、元気なパナソニック

春の光と風にはためく日の丸の旗のもと、GTの「次」を考える人々





応接室で世間話をする北根編集長とパナソニックの人々



ナソニックのMSY

重グ

ではひ

いつもだいたいこんな感じの、陽気なバナソニックのMSX軍団

はためく日の丸のもと、元気な顔を そろえてくれたのは、パナソニックの MSX部隊の方々(上の写真)。イベン トのたびに全国を駆け回る営業マンや ウーマンもいれば、具体的な商品を作 り上げていく企画や開発の技術者もい る。この日はこれだけの人数しか集め られなかったが、総勢10数人になる。

最近、「MSXが危ない」というウワ サがあるらしい。どこからともなく流 れてくる。たまに、アンケートハガキ に「もしMSXがなくなっても、Mファ ンがあるかぎり、ぼくはMSXとMフ アンを愛し続けていきます」といった 趣旨のほろりとするメッセージを見か けることもあって、わたしたちはその ウワサの真偽についてはっきりさせな ければ、と考えていた。

その折りも折り、このあいだ100号を 迎えたばかりの「MSXマガジン」に異 変が起きた。くわしくはMマガの5月 号で発表しているだろうが、どうも月 刊ではなくなるらしい。

これには、まいった。ウワサはほん

とうだったのか、とMSX業界はヒヤ リとした。Mファンが廃刊になるとい う、カン違いのウワサまで出た。

そこで、北根編集長は、頭に来たね。 シャレをいってる場合じゃない。 +

ウワサの真偽を確かめるべく、MS XのMはこの会社の頭文字ではないか と思われかけている松下電器へ、北根 編集長は猛然と出かけていった。

そして、世間話をして帰ってきた。 答えはかんたんだった。表現はいろ いろだが、1人の発言にしぼると、 「しばらくは絶対MSXはやめません よ。だって、ちゃんと売れてるもの。 91年のパソコンの売上データを見ても らえばわかります。商品そのものはべ つに下がっていないのに、かってに思 いこんでるんでしょ。それでMSXと いう名前のイメージが下がるのは、つ らいですね」(情報機器本部ワープロ事 業部技術部商品企画課主事・伊藤正男 さんり

伊藤さんは、もともと技術者で、1983

年当時、MSXの1号機となるはずだ ったキングコングCF-2000(実際に はなぜかヤマハのMSXに先を越され た)の回路を設計し、プリント基板を作 って以来、ずっとMSXの開発をやっ てきた。PAC、FMパックを生み出 し、A1WX、FXの途中まで関わり、 そして、現在はMSXの企画をやって いる。ようするに、MSX界の元老の] 人である。「10年間もおなじコンセプ トの商品を続けられるなんてすごい、 というのが、松下電器でのMSXに対 する、すなおな評価ですよ。お客さま の支援があるかぎり、MSXは続けて いきますよ」

ちょっとあわてていたので、北根編 集長は忘れ物をした。おいしいものを 食べてくるのを忘れたのである。「桜の 花が散るころにまた来てください。お いしいものを食べましょう」と伊藤さ んがいったそうだが、そのときになに かいい話を聞かせてくれるのかもしれ ない。今度は連れていってもらおう。

●発売 徳間書店

●発行·編集 徳間書店インターメディア

DURI ISHER 析窪宏男

FOITOR & LEPRECHAUN

山森尚 EOITOR IN CHIEF

北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR

山科敦之

EDITORIAL STAFF

加藤久人+鴇田洋志+福成雅英+諸橋康一

ASSISTANT EDITORS

池田和代+石橋憲吾+奥義之+川井田茂雄 +川尻淳史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦 +川口首樹+渡辺庸

CONTRIBUTORS

高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦

+星野博和+浜野忠夫

ART DIRECTOR & COVER DESIGNER

井沢俊二

FOITORIAL DESIGNERS

井沢俊二+高田亜季+デザイラ〈釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE

ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山

つつじ+成田保宏+南辰真

COVER ARTIST

佐藤任紀+元野一繁

COVER PHOTOGRAPHER

矢藤修三+大嶋一成

FINISH DESIGNERS

侑あくせす+㈱ワードポップ

PRINTER

大日本印刷株式会社

EDITORIAL A: (エーコロン)

◆気づいていない人はいないと思うが、 付録ディスクのホルダーが変わった。 なぜか。大きく分けて、いいやすい理 由と、いいにくい理由がある◆いいや すい理由。これまでの板のようなホル ダーには、一部の読者から「うまく取り 出せない」という苦情があった。編集部 では、どれもバナナの皮をむくように ツルンとはがせるものばかりだと思っ ていたのだが、切れこみの深さにはバ ラつきがあり、場合によって、ほんと うにはがせないものがあるということ があとでわかった。その改善策、とい うのが理由の1つだ。◆いいにくい理 由。もともとホルダーの制作費は割高 で、現在の定価の維持がむずかしかっ た。だが、今月号のようなホルダーに すると、やや楽になることがわかった。 MSX本体の価格が10万円を超えない ように、Mファンも1000円を超えたく ない。ちょっと恥ずかしいが、これも もう1つの、大きな理由だ。

A D * I N D E X

アスキー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・表3

能率科学センター………83

ブラザー工業……表 2 マイクロキャピン………84、85

松下電器産業 表 4

と『ブリンセスメーカー』の声付きデ 5月9日発売学98 ラ ・ モが付録ディスクに入るぞっ!

ASCII



MSX View 1.21 新発表



MSX turbo 吊専用

価格9,800円(送料1,000円)

マウスによる簡単操作が好評の「MSXView」を 機能アップ。ビジュアルシェル (VSHELL)から のMSX-DOS2コマンドの実行が可能になり ました。さらに、プレゼンテーションツールプログ ラムPageBOOKにPCMデータの再生機能も 付加し、マウスが接続されているかどうかの自動 判別もします。MSX-DOS2に完全対応しディレ クトリの移動、サブディレクトリの作成等の操作 がマウスクリックで行え、しかもすぐに活用できる テキストエディタ (ViewTED) やグラフィックツー ル(ViewDRAW/ViewPAINT)を装備。 ジョ イパッドもサポートした「MSXView 1, 21」は、 FS-A1STユーザーには必須のパッケージです。

■特長: ●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写 や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法は すべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼ えるのが簡単●専用アプリケーションソフト/View TED. ViewDRAW, ViewPAINT, PageBOOK が付属

■対応機種: Panasonic FS-A1ST

■パッケージ内容: 実行用ディスク(3.5-2DD)/保存 用ディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

【バージョンアップ】MSXView Ver1.0をお持 ちの方は、3,000円(税込) にてバージョンアップをいたします。登録ユーザーには、 準備ができしだいバージョンアップのご案内をお送り いたします。ユーザー登録がお済みでないお客様は 早急にご投函いただきますよう、お願い申し上げます。

View CALC

MSX turbo 丹春用

価格14.800円 (送料1,000円)

「View CALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。

- ■特長: ●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。 ●グラフは、棒グラフ、円グラフ、折れ線 グラフの3種類の中から選択可能。
- ■対応機種: Panasonic FS-A1ST/FS-A1GT
- ※注意/ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。なおFS-A1GTには、「MSXView」 が内蔵されています。

MSX 増設RAMカートリッジMEM-768 f

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-788)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカート リッジです。

■対応機種:MSX₂、MSX₂+、MSX turbo R

※注意: MSX₈、MSX₂₁で、ご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です(MSX turbo Rでは、本品だけでご使用になれます)。またRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、本体の 電源を切ると消えます。

MSX HD Interface

価格30,000円 (送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。MSX2、MSX2+、MSX turbo R で使用可能です。

- ■対応機種:国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせ ください。
- ▶「MSX HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わ せは、株アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。



T 1062053080988 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-08